

DVD
4.7GB大容量
精彩满载
怪物猎人 P2G 狩猎影象 翔武的挑战状
众多新作宣传影象 NDS/PSP 游戏推荐
vol.101
掌机迷
特别策划
旺火炒香隔夜饭
冷饭游戏的“昨天、今天和明天”
艾之罗曼史
史艾成立5周年纪念
新作影像
瓦尔哈拉骑士2
我是化石挖掘者
MHP 2 G 演示
锤 VS 崩龙教学影像
附送 CCFF7 中文版
彻底攻略·深度研究
星海传说2
剧情流程攻略 /BOSS 战心得 / 全角色技能特技全介绍
怪物猎人P2ndG
狩猎中实用资料 & 狩猎技巧第二弹
模拟城市DS2 / 口袋妖怪战队2
世界树迷宫2 / LUXPAIN 剧情小说

2008年度掌机盛宴
《PSP标准掌机典藏》



邮购地址：
北京东区安外
邮局75号信箱
邮购部（收）

邮购电话：
010-64472177
010-64472180

邮编：
100011

邮购请注明"PSP标准掌机"，邮购免收邮资！

全国上市热卖中!!

超值定价22.80元

90000与8400?

2008年4月13日，日本游戏媒体公布了当周的游戏软硬件销售排行，统计结果如下：

日本游戏硬件销售排行

名次	机种	销量
1	PSP	90000
2	Wii	50000
3	DS Lite	41000
4	PS3	8400
5	PS2	8200
6	XBOX360	2200

日本游戏软件销售排行

名次	游戏	机种	本周销量	累计销量
1	马里奥赛车Wii	Wii	608000	—
2	怪物猎人P2G	PSP	206000	1582000
3	大蛇无双 魔王再临	PS2	64000	284000
4	Wii Fit	Wii	29000	1829000
5	口袋怪物战队2	NDS	28000	428000
6	职棒之魂5	PS2	24000	104000
7	とったど	NDS	22000	63000
8	星海传说2	PSP	18000	108000
9	美文字DS	NDS	15000	146000
10	马里奥赛车DS	NDS	15000	2951000

从以上数据可以看出，PSP在日本继续保持着旺盛的销售势头，销量几乎接近任天堂的Wii和DSL的总和。这与一些游戏的带动是不无关系的。就拿《怪物猎人P2G》来说，该游戏在发售当天销售的数量就达到了67万，两周的时间销量达到了150万，其中一些玩家在购买软件的同时也会购入主机，即使发售日过去一周，但是PSP的销量也未呈现热度骤然减退的迹象，随着供应商的补货，PSP的销售量保持着稳定的态势。而任天堂一方由于市场稳定，自从去年圣诞商战之后，DS的销量一直趋于平缓，Wii也是基本上保持着一定的销售势头，在4月上旬《马里奥赛车Wii》发售之后，Wii的销量有所增长。相比之下，同是SCE旗下的PS3的销售情况却低迷不振，除了在日本水土不服的XBOX360落后于PS3之外，已经是明日黄花的上一代机种PS2的销量也只比PS3少200台。PS3自发售以后，无论在日本还是在海外，其硬件销量始终赶不上竞争对手的主机（日本XBOX360除外），这对于原先还把PS3作为新一代游戏机的主流机种宣传的SCE来说，确实是一件比较具有讽刺意味的事情。

PS3没有达成预期计划中的成功目标，其市场价格定位与设计缺陷固然是主要原因，但是更根本的原因是这部主机上仍然没有一部强有力的游戏作为支撑。当初SCE作为初涉游戏界的新秀向任天堂发起挑战的时候，充分利用了软件商们急于摆托“任天堂模式”束缚的心理，利用相对自由的游戏制作环境作为争取第三方软件支持的一个手段，在PS推出的时候成功地将曾经饱受任天堂压迫的厂商吸引到自己门下，为自己的主机开创了一片广阔的生存环境，从而成为新一代家用电子娱乐市场的主导。之后的PS2也秉承了PS时期的游戏制作理念，“服务大多数”使PlayStation这个牌子在玩家心目中牢固地竖立起来。虽然任天堂的GC与微软的XBOX在机能方面都比PS2强出很多，但是最终取得那次主机大战胜利依旧是SCE。这期间，一些非PS2的“独占”作品跳槽的事情，也使人们对于SCE主机的地位和魅力产生了认同。

既然PS系主机在前两次大战中都取得了胜利，那么接下来推出的PS系主机成为新的霸主，在许多人看来似乎只是时间的问题。PS3与PSP公布的时候，PS系玩家们对这两台主机的期待还是很高的。尤其是PSP，作为SCE向掌机市场正式迈进的第一步，这台机器从外观到性能都体现了SCE在制作主机时提倡的时尚多媒体娱乐化路线风格。黑色的机身继承了PS2时代流传下来的稳重与尊贵，16:9的超大屏幕则开创了掌机屏幕与多媒体娱乐结合的先河。从设计之初，PSP的定位就是一台结合了游戏与影音文件播放功能的娱乐终端，在没有发售的时候就已经得到了众多玩家的关注和喜爱。另外一方面，SCE意图利用PSP将UMD这一新的存储媒介推广到整个世界，不只是游戏载体，UMD还被作为影碟和多功能资料存储媒介存在。光盘驱动器成为掌机的一部分，这在掌机的历史上尚属首次。近2G的大容量使游戏的画面和内容比以前有了飞跃式

SCE喜忧参半！

的发展，也正式由于有足够的容量作为后盾，PSP游戏在表现上才能够达到次世代的标准。这些先天优势加在一起，使PSP在发售之前就在很多方面领先于任天堂的DS。

然而，占据了先天优势的PSP，在与DS的竞争开始之后，就遭遇了任天堂“不按牌理出牌”的战略。首先DS的操作方式突破了以往掌机的界限，虽然只是引进了一个小小的触摸屏和毫不起眼的内置麦克风，但是游戏的玩法却变得千差万别。而任天堂的市场定位也不再局限于喜欢游戏和时尚的青年男女，上到爷爷奶奶，下到刚会玩游戏机的孩子，不分年龄，不分性别，不分群体的玩家定位，使DS的销量在一年之后激增到人们无法预期的程度。在这种不利的情况下，能够使PSP继续得以保持自己市场的，除了一些大人气的优秀游戏（如GTA、怪物猎人）之外，还有一点就是PSP作为多媒体影音播放器，在非游戏机领域抢夺到的市场。随着大容量记忆棒的普及，PSP的价格比其他一些播放器越来越占优势，这一点在中国就显得尤为突出，MP4和IPOD的市场被PSP蚕食，这台新锐主机在年轻人中迅速流行起来。说实话，PSP与DS交锋的结果，基本上是谁也没有给谁造成打击，因为它们的市场定位从一开始就决定了它们之间不会造成太大的影响。相比之下PS3就比较不幸了。PS3发售1个月之后，它面临的各种弊端就显现出来。主机成本过高，优秀游戏不足，震动手柄的消失，加上SCE高层一些人的傲慢言论，使玩家们在很短的时间内抛弃了PS3而转投别的主机。毕竟还是那句实在话最有说服力：玩家们买机器是为了玩，不是为了当砖头垫在床底下。

在PS3面临困境的时候，是PSP拯救了尴尬中的SCE。PSP-2000的设计揭示了这一点：自带视频输出是为了让一些玩家用电视也可以玩到SCE的主机，另一方面也可以继续普及UMD，尽管UMD目前除了作为PSP游戏载体之外没有取得任何成功。与此同时，配合新型的PSP主机，许多游戏大作的及时登场改变了PSP上重量级游戏不多的局面。到了2007年下半年，SCE从任天堂的成功中汲取经验教训，开始走内涵路线，用很低的成本开发了为数不少的脍炙人口的游戏，使PSP更受欢迎。到了现在，PSP已经成为SCE得以继续在游戏界中维持的重要支柱。但是，与此同时SCE也不得不面临一个当初任天堂经历过的局面：掌机演变为主流，电视主机退而求其次。尽管PSP在每次版本更新的时候，都加入更多与PS3联动的内容，但是PS3的销量并没有因此而实现突破，所谓的“井喷”还是没有到来。而且随着PSP继续走红，一方面玩家的注意力被吸引到PSP上，另一方面厂商也更愿意开发低成本高回报的PSP游戏，这对于制作投入需要巨资、游戏软件价格相对偏高，不易收回成本的PS3来说，更是一个重大打击。PS2时代的高成本已经害得一批厂商关门大吉，这次愿意拿自社微薄的底子去为PS3填海的软件商，数量应该不会比以前多。

总的来说，SCE在这一两年中，依靠PSP的发展，能够在竞争日益残酷的游戏界得以生存和发展，这与PSP本身的人气是分不开的。但是PSP越火爆，PS3便越显得冷清。如此尾大不掉的局面能不能缓解，就要看SCE以后的决策和行动了。



Contents [目录]

掌机迷
总101期

●星海传说 二度进化



POCKET GAMER

健康游戏忠告
抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

怪物猎人P2G仍然是最近的热点，下期的攻略仍然会放上一些使用的资料。狩人营地中我推荐了一些自己在用的配装，希望能给大家带来帮助。除此之外，本期还有一些新栏目出现，比如编辑部新人精心制作的久远回廊。



OPENING 卷首特辑

●报道及评论当期最具爆炸性的话题!

WARE HOUSE 软硬兵团

●最权威的软件硬件详细评测!

SPECIAL 特别策划

●编辑部精心策划各种热门专题

GAME GUIDES 攻略战队

●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口!

FIRST LOOK 新作报道

●介绍两大主机最新作品详细速报!

REVIEWS 游戏评测团

●当期游戏最详细的试玩报告!

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区!

PG BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带!

编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

暗凌推荐给你看

那些猜狸猫君本期写什么的人，你们颤抖吧！因为没有一个人猜对，狸猫君本期的话题是萌狼！虽然《圣痛》很毁屏，不过恋声癖极度推荐，至少我是被这个电到了。



露琪推荐给你看

《THE 原始人DS》是最近比较有意思的小品游戏，推荐一下。这次最终幻想专栏介绍了FF之父坂口博信，以后也会不定期地介绍系列其他开发者。请大家多多关注。



库巴推荐给你看

中午在单位吃冷面，打开游戏机又是曾经玩过无数遍的复刻游戏。本期中有库巴和八房呕心沥血带给大家的关于游戏炒冷饭的特稿，写得不好请各位多包涵。



猴子推荐给你看

星海传说2已经发售一段时间了，这次的攻略做到了篇幅大、情节细、资料全，在汉化版出现之前，这篇攻略应该能够帮助大部分玩家解决攻关的难题了。快开始第二次冒险吧！

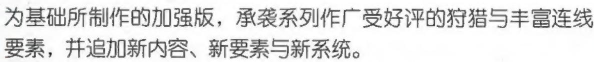


《怪物猎人P2G》出货量10天内突破150万
年度大作创造PSP软件销售速度历史新记录



CAPCOM于4月8日发表，3月27日推出的PSP狩猎动作游戏《怪物猎人携带版2ndG（Monster Hunter Portable 2nd G）》，日本地区累计出货套数已突破150万套。

《怪物猎人携带版2nd G》是以《怪物猎人携带版2nd》为基础所制作的加强版，承袭系列作广受好评的狩猎与丰富连线要素，并追加新内容、新要素与新系统。



CAPCOM在 4月1日刚刚发表《怪物猎人携带版2nd G》出货套数突破100万套，相隔1星期后的4月8日，又发表出货套数已突破150万套，不但是系列作销售速度之冠，整体销售气势也超越了大热卖的前作。目前《怪物猎人》全系列作累计出货套数已达680万套。



用智慧和胆量偷遍天下！
《盗贼皇女》发售日确定

Marvelous Entertainment（MMV）发表，将于7月底推出DS动作冒险游戏《盗贼皇女（スティールプリンセス–盗贼皇女–）》，并放出游戏画面，供玩家参考。《盗贼皇女》是款以闯关解谜为题材的动作冒险游戏，玩家将扮演性感调皮的盗贼公主亚妮丝（アニス），与妖精库库莉（ククリ）展开一场偷遍天下财宝的大冒险。





游戏中预定收录6个世界当中总共140个以上的关卡，女主角亚妮丝将使用手上的鞭子来战斗与行动，并借助现地取材的方式来解开难题，克服关卡中的难关险阻，取得财宝来充实自己的秘密基地，或是购买物品来创作原创关卡，最终目标是夺回被魔王所掳走的王子。这也是游戏的主题，与以往“英雄救美”的俗套桥段不同，本作的设定与任天堂的《超级碧奇公主》颇为相似。

《盗贼皇女》预定7月31日推出，定价5040日元。

陶志	希望加入更多影片，更加好看，更加精彩。
读者资料	男，15岁，安徽省当涂市县东城水岸5号楼，243100，QQ：642568908

WCG 2009年主办城市确定 中国成都荣任新一届东道主



WCG世界电玩大赛宣布，中国成都确定为2009年WCG总决赛的主办城市，成都市官员与WCG委员会于4月23日在成都举办正式签约仪式。

WCG表示，委员会每年挑选主办城市时，会考虑包括地理、设备、基础建设、推广计划等因素，至于成都在这次角逐城市中获得最高分，主要是当地政府提出极度支持，且拥有交通方便的决赛场地，与传播网络的高度潜力。

成都市市长葛红林表示，成都的目标是希望成为中国电子竞技训练与竞赛中心，此次能够主办世界最大电子竞技赛事的WCG总决赛，成都方面认为这将有助于达成这个目标。

WCG表示，成都是一个历史悠久的城市，同时也是一个科技、金融与文化中心，曾经举办多次大型电子竞技比赛，同时也是中国第一个训练电子竞技裁判、建立比赛场地标准等的城市。

2007年WCG共有超过70个国家、700名选手在美国西雅图一较高下，今年的WCG则将于11月5日至9日在德国科隆举行。

恐怖游戏最新作描述都市传说 DS《黄昏症候群》惊悚登场

株式会社SPIKE宣布，该社制作的任天堂DS用恐怖冒险游戏《黄昏症候群 禁断的都市传说》将在7月24日发售，价格为5040日元。本作的官方网站于4月14日正式开设。

《黄昏症候群 禁断的都市传说》是继1996年登场的《黄昏症候群 探求篇/究明篇》等照片之后的系列最新作。本系列以女子高中生为主角，在游戏中出现的各种灵异现象引导玩家探查恐怖事件背后的真实，当时曾经广为玩家们讨论。除了《探求篇》和《究明篇》之外，本系列在2000年曾推出《再会》，2001年，改编的电影《黄昏症候群 卒业》在日本公映。









这次的作品是以完全原创的故事展开的新作，游戏的导演和编剧是福谷修，他在2007年编剧和导演的恐怖影片《恐怖的童谣》曾经在当时成为公众话题。本作的横向卷轴移动、心电图系统和真实原声为系列一贯拥有的特色，DS版将加入独创的触摸笔搜查机能。

胡金滕	人的欲望无止境，正如我，上了边角栏就想得PSP！（编辑：边角栏和PSP都是靠抽的，只是中的几率不一样。）
读者资料	男，15岁，天津市津南区咸水沽光明北里5号楼，300350

深入浅出纸上谈兵战略模拟游戏新作《窃国头脑大战 信长之野望》6月登场



著名战略游戏大厂KOEI在4月10日宣布，将于6月推出DS版战略模拟游戏《窃国头脑大战 信长之野望》（国盗り头脑バトル信长の野望）。

《窃国头脑大战 信长之野望》是一部规则简单操作直觉的策略模拟游戏，本作以KOEI旗下知名的《信长之野望》为题材，让玩家操作日本战国时代的诸侯进行国土争夺战。

游戏采用轻松上手短时间游玩的设计，每回合的游玩时间约5～30分钟。游戏中玩家将通过触摸屏幕来操作我方部队，施展各兵种特有攻击手段以及特技来与敌方部队展开攻防，运用料敌先机的缜密思考克敌制胜，逐步占领地图上的据点，享受窃国的快感。支援无线局域网和Wi-Fi网络连线，让玩家能随时随地与同好对战。本作预定6月26日推出，定价5040日元。

《空之轨迹》三部曲最新作The 3rd 经典角色扮演游戏PSP版7月登场

日本FALCOM在4月11日宣布，将于7月下旬在PSP推出PC角色扮演游戏《英雄传说》系列最新作《英雄传说 空之轨迹 the 3rd》的移植版。



《英雄传说 空之轨迹 the 3rd 》是累计销售达270万套的《英雄传说》系列最新一代《英雄传说 空之轨迹》的第3部作品，以前作登场的神父凯文与新角色莉丝为主角。

继前2部作品《英雄传说 空之轨迹FC》与《英雄传说 空之轨迹SC》之后，本次FALCOM又再度发表将把2007年6月推出的PC版《英雄传说 空之轨迹 the 3rd 》移植到PSP上推出，将完整收录原作内容，并加入PSP版原创要素，详情尚待后续发表。PSP《英雄传说空之轨迹 the 3rd 》预定7月24日推出，定价5040日元。

逆转新作《逆转检事》登场！玩家从检察官角度调查案件

CAPCOM于4月11日发表消息，宣布将推出知名法庭战斗游戏《逆转裁判》系列新作DS推理冒险游戏《逆转检事》，一改以往以律师身份进行辩护的玩法，改由检察官的角度来调查案件。

在《逆转检事》中，玩家将扮演与《逆转裁判》1～3代主角成步堂龙一对立的御剑怜侍，以检察官的身份来参与案件的侦办，通过缜密的调查与推理来找出案件的真相。

游戏中玩家将操作御剑怜侍，与搭档的刑警系锯圭介一同前往案发现场进行调查，从现场所遗留的蛛丝马迹，来找出足以成为破案关键的证据。同时还必须前往各式各样的关联场所进行搜查，向案件相关 S人打听情报，或是拿出证物来获得进一步的证词。

《逆转检事》的发售日与售价目前未定。



陆乐	掌机唯独自己赚钱买才有意义，可为啥不许未成年人打工啊……（某编：同学请先学习今年新颁布的劳动合同法。）
读者资料	男，16岁，伤害市徐汇区丰谷路185弄，200232，QQ：541095131

《弧光之源2 Will》发售日决定！预约特典与部分游戏内容情报公开



由Marvelous Entertainment制作的DS版战棋游戏《弧光之源2 Will》（ルミナスアーク2 ウィル）将于5月15日发售，目前游戏的预约特典"Limited Arcs"的内容也有一部分得到公开。特典"Limited Arcs"包括游戏的设定资料集《Luminus Works 2nd》和音乐CD《光明交响曲》。其中的主要内容是游戏制作时的一部分设定资料和收录的游戏背景音乐。《Luminus Works 2nd》为B5格式的印刷品，包括主要角色共计20人的设定原画和表情集以及后藤圭二等原画师绘制的11名配角的插画集"luminous11"。《光明交响曲》收录了著名游戏音乐家，曾经为《异度》系列作曲的光田康典创作的8首曲子。现在本作的官方网站已经公布了主人公罗兰与魔女作战的TV广告影像、游戏壁纸合集等内容。喜欢该系列的玩家可以访问网站获得这些东西。

超邪恶游戏《心跳魔女神判2》游戏登场角色介绍与画像更新



由SNK PLAYMORE制作的DS冒险游戏《心跳魔女神判2（どきどき魔女神判2）》，官方网站于10日正式开张，并放出游戏登场角色介绍与图像，供玩家参考。

《心跳魔女神判2》是款可爱美少女画风的冒险游戏，以调查隐藏在校园中的魔女为主题，过程中将通过笔来触摸女孩的身体，进行令人脸红心跳的"魔女神判"。

本作将再度由前作登场的国中3年级少年西村恶事担任主角。被强迫转学到天樱守学园的西村，将与改邪归正成为天使的新搭档恶魔"小黑"一同展开魔女嫌疑犯的追查任务。

本作登场的魔女嫌疑犯将完全由新登场角色担任，包括与恶事同处于一个屋檐下的寄宿咖啡店老板的女儿圣花小露，独特时尚打扮的热门偶像理澄霓虹，文武双全才色兼备的学生会长羽织红叶，冷漠寡言的配剑少女渚烈火，以及双胞胎游泳健将双叶波、双叶风。

《闪电十一人》8月闪电登场 改编漫画作品5月开始连载

LEVEL-5近日宣布，DS足球角色扮演游戏《闪电十一人》（イナズマイレブン）将于8月22日推出。《闪电十一人》是款以足球为题材，兼具收集养成要素的角色扮演游戏，玩家在游戏中扮演实力并不强大的雷门高中足球队队长，以足球高手转校生的加入为契机，朝向最强足球队的目标迈进。

本游戏收录超过1000名登场角色，玩家可招募这些角色加入球队加以培育，与其他高中足球队竞赛，或是通过连线对战功能与其他玩家进行激烈的足球厮杀。通过触摸屏来进行即时指令操控的运球、传球、拦截与射门，施展具备魄力演出的足球必杀技。

DS《闪电十一人》预定8月22日推出，定价4800日元。除了游戏作品之外，本系列将率先于5月15日起在小学馆的漫画月刊《COROCORO漫画》展开漫画作品的连载。



孔繁赓	掌机饭Q我吧！暗凌QQ号是几啊？猴子告诉我我给你一件外套。（猴子：我见到的暗凌是只上MSN的。）
读者资料	男，13岁，云南省曲靖市烟草公司一号院，655000，QQ：604398672

电玩避雷针

好吃的大家吃,有毒的麻倒我,我不入地狱,谁入?本期的游戏简直是多的爆,别说是每个游戏都玩一遍了光下载都好几个晚上。

开篇语

忍龙、樱战和战神、猎人发售之后，DS与PSP相继陷入了低潮期，本期两大掌机均缺乏大作刺激，只能依靠二三线游戏支撑。俊叔也是难为无米之炊啊，面对众多令人提不起胃口的游戏，被雷到多次早已身心疲惫，几欲寻主编大人索赔精神损失费。

扫雷全攻略之NDS篇

DS上向来不缺少用触摸笔玩的小品游戏，《噗哧噗哧病毒》（编号2190）就是最新的一款益智类桌面游戏，画风和音乐都还算可爱，符合俊叔的审美标准。游戏在一个由类似于蜂巢的大格子里进行，只需要用笔点杀病毒即可，乍一看真有点像打地鼠，但如果像打地鼠那么玩可不行。必须掌握同色消除的原则哦，总之是一款MM向的游戏，大老爷们就免了吧。

俊叔被雷到了，《德国超级名模》（编号2193）简直就是一款无与伦比的垃圾游戏。采用了时下流行的纵屏显示模式，画面走的是写实风格，但角色都丑到极点，鬼佬的审美观我们实在是看不懂。其实人物建模还算不错，但动作僵硬的和生化危机的丧尸一样，丝毫没有生气，全程触摸操作，类似于赛尔达的人物移动方式，但手感差到令人无法忍受，没啥说的了，贼恶心。

通常来说DS上的运动竞技类游戏都先天不足，这款《拳击冠军赛表演》（编号2196）也不例外，仅有的一点3D机能都用在了敌我双方上，裁判基本上是局外人，上屏显示的观众说白了就是一张会动的纸片，不知道是厂商偷懒还是机能所限。游戏的键位设计的不错，LR分别对应左右拳，左闪右闪抱头等动作都有，电脑AI不低，想赢有些难度。但总体来说整个游戏比较简陋，通篇没有背景音乐，就连喝彩声都没有。

本期的雷还真是不少，《漠混怪鸡：黑暗的珠宝》（编号2197）实在是令人失望，本以为是传统的动作过关游戏。实际上传统是不假，画面和手感都很FC，但玩起来却很郁闷，背景音乐也单调到吐。关卡的设计更类似于桌面游戏，角色的攻击手段太匮乏，完全找不到爽快感，有的只有无尽的抑郁，不雷都不行。

《圣痛》（编号2198）是本期绝对的大作，高质量的开场动画配上高桥洋子的主题曲不是盖的，游戏画面堪称一流，期间穿插了大量的过场动画，全程配音令游戏的档次再次提升，总之包装方面已经到了颠峰。游戏的玩法也比较新颖，充分利用触控和空间概念，唯一就是日文剧情恐怕玩家很难理解，如果有汉化版推出的话就满分了。

M&M巧克力大家都应该吃过吧，不过俊叔天生就不能吃巧克力，一吃就吐，这款《M&M卡丁车》（编号2206）也是一样，一玩就恶心。以DS的机能弄一个类似马里奥赛车的游戏应该是没问题的，本作偏偏要搞成硬派风格，实打实的3D画面惨不忍睹，车辆也看不出是车辆，轮子是绝对不会转的，就是一个由马赛克组成的方块在地上滑，很雷很恶心。

《少年僵尸：异形侵略》（编号2224）是本期难得的动作良品，画面和人设都是标准的美国卡通风格，很有特色，游戏采用三主角的设计，在通关过程中必须灵活运用到每个人的能力才行，有些地方需要花点心思哦，不过既然是僵尸嘛，动作都比较缓慢，想玩爽快流畅的动作游戏还是直接去三国无双吧。



本文内容只代表作者个人观点，与本刊言论立场无关。

《Q版新世纪福音战士》（编号2208）是一款卡片画风的游戏，EVA众多知名人物在Q版化之后非常的可爱，纯正的日式2D画面看着挺舒服的，背景音乐和音效也以轻松搞笑为主。游戏以关卡形式呈现，就是剧情和操作交替进行，玩法方面充分利用到触摸屏，无非就是一些清除路障或者智力方块之类的，几乎没有什么难度可言，闲暇无事随便玩玩也还凑合。

DS上要做出一款好的赛车游戏恐怕是不可能了，《家庭赛车》（编号2202）这款游戏不但垃圾而且很诡异，画面是比意料之中还要再差一个档次，简直是回归到GBA的水准了，不单单是马赛克而已，感觉整个画面都在抖动，支离破碎。人物倒是挺多了，数量快赶上马里奥赛车了，不过人设不太敢恭维，居然还有坐电动轮椅的，实际跑一圈发现地形太乱，很难找到赛车的感觉。无画面无手感，彻底的失败之作，拿出来只能是丢人现眼。

《维他命X进化》（编号2205）是近期难得的大手笔文字冒险游戏，标准的女性向作品，相信诸位男同胞的取向应该很正常吧，正因为如此俊叔面对游戏里众多美男才心生嫉妒。其实呢，本作的包装是一流的，无论是画面是配乐都无可挑剔，但可玩性几乎为零，基本上就是在看一部动画片，从头到尾只需要一直按A键跳过对话即可，完全是在被游戏玩。不过考虑到腐女们的心情，还是不列为雷比较好（俊叔邪恶的翘着嘴角）。

扫雷全攻略之PSP篇

《音乐节拍》只要找准时机按下相应的键位即可，背景没有什么大手笔，但特效还勉强算不错，总的来说是中规中矩。本作的卖点在于可以用记忆棒里的MP3来打碟，俊叔大致试了几首歌发现很难搭配起来，玩起来有些牵强，惟独老麦的“被逼的”勉强能踩上节奏。本来是非常不错的创意，但电脑AI还有很大的提升空间，期待续作吧。

PSP方面赛车游戏每期一作的规律依然健在，《空战竞速英雄》貌似飞行游戏，本质上就是彻头彻尾的赛车类型。虽然是控制喷气式战斗机在天上飞，但也必须在规定的赛道范围内，一旦偏离就会强制取消，所以玩起来会发现根本找不到飞机的真实感。不过本作的画面堪称一流，干净明亮很硬派，全速飞行的速度感也很到位，值得一试。

PSP上的休闲小品为数不少，但《Go！Puzzle》充其量只能算是小小品游戏，虽然里面一次性收纳了三款游戏，不过都是小手笔制作。如果不是增加了一些特效的话，放在GBA上都略嫌小气，何况是机能强大靠画面吃饭的PSP。实际操作起来，无论是创意还是手感都只能用勉强来形容。

《浮游世界》是一款非常另类的创意游戏，控制一个微生物在显微镜般的世界觅食，游戏画面几乎由特效组成，可以说是在炫耀机能吧。初玩感觉还是蛮不错的，但时间一长就难免觉得乏味了，玩法类似于贪食蛇，越吃体型越大，但本作几乎没有敌人的概念，即便是不玩放在那里也完全没有危险，也不知道什么时候是个头，缺乏明确的目标。坦白的说本作只适合放在店头演示吸引顾客，另外本作必须sony NP9660引导模式才能玩哦。



避雷针

DS雷区探明	
《德国超级名模》（编号2193）	——理由：德国超级恐龙
《溴混怪鸡：黑暗的珠宝》（编号2197）	——理由：标准的雷
《M&M卡丁车》（编号2206）	——理由：马赛克赛车
《家庭赛车》（编号2202）	——理由：同上
PSP雷区探明	
《Go！Puzzle》	——理由：无新意无画面
《只属于我的果实》	——理由：18禁不禁

PG视点

本栏目的开设，围绕着玩家们关心的话题进行讨论，也希望大家能够和我们一同关注。

PSP高奏凯歌，NDS新机出笼？

4月11日，日本著名电玩杂志《FAMI通》的发行商Enterbrain社长浜村弘一在接受记者采访的时候，针对记者提出的“任天堂掌机DS在持续销售的时候，现行机种出货量不足，为什么不推出新的机种”这一问题，发表了自己的观点，其中暗示了任天堂在DS主机发售3年之后，有可能推出新机的可能性。

浜村氏对记者说，DS在发售时间超过一年之后,在06年3月推出了改进型机器“DS Lite”，其后再推出“不同版本”的主机，是“有一定可能性”的。按照游戏业界的惯例，这方面新情报可能会在美国的E3游戏展会上披露，并且对这一设想表示出乐观的态度。今年的E3预定将在7月15日—17日举行，DS的前一代机种GBA曾经推出过3个不同版本,跨度大约在4年左右。所以在DS发售的第四个年头，第三版主机是有可能出现的。

根据Enterbrain公布的资料，DS在日本国内的贩卖累计台数，到2008年年底大约会在2700万台左右。届时任天堂的竞争对手SCE的掌机PSP的销售量也会达到1000万，两者的销量比例预计将从07年的2.8 :1下降到2.7 :1。浜村氏对于DS在欧美地区热卖的情况，指出那些地方出现了严重的缺货现象。而到时候究竟会不会推出DS的后续机种，他认为“不解决缺货问题，后续机是不会出现的”。

截止到3月30日，DS在日本的累计销量达到了2217万台，而PSP的日本累计销量则达到了857万台。从去年PSP-2000推出以来，PSP在怪物猎人、FF7CC等游戏的推动下，销量一直走高。在2007年底，SCE一改过去专攻游戏画面的制作思维,推出了如《勇者别嚣张》、《啪嗒碰》、《无限回廊》、《浮游生物》等画面与操作相对简单，但是游戏性突出的作品。这些游戏的开发成本低，游戏趣味性强，更容易吸引新玩家的加入。由于这些游戏上手简单，即使是当初只为了听歌看视频而购买PSP的玩家，也会喜欢上这些游戏。在这一点上，SCE首次吃到了内涵路线的甜头。

与此同时，PSP的重度玩家群并没有被冷落。2008年3月27日，延期2周发售的《怪物猎人携带版 2nd G》的发售创造了PSP游戏发售历史上的记录：首日67万，第一周突破百万，半个月之内出货量超过150万(消化率90%左右)，历史上从来没有一个PSP游戏具有如此的魅力。游戏发售当日，日本各地的玩家早早地排起长队，在第一时间将各大繁华地带电玩专卖店里的存货一扫而空。除了一直喜爱《怪物猎人》系列的玩家之外，更有许多原先没有接触过这个游戏的玩家成为它的爱好者。借助《怪物猎人》的东风，PSP在日本的销量势必会创造出新的顶点，而这部游戏突破200万，也只是个时间的问题。

当PSP在日本全线推进的同时，任天堂也应该有所反应才对。但是，任天堂方面负责广告宣传的皆川恭广氏对于DS是否会推出新机种的疑问，回答说“目前依旧无可奉告”。随着PSP构成的威胁越来越大，任天堂应该会有应对的策略，究竟DS是推出改良型机种还是完全新机，就要看今年的几场展示会了。无论是任天堂还是SCE，它们的举动都将受到玩家们广泛的关注。



文锦花	以后长大一定要制造桌子样的PSP，上课想玩PSP还要在桌子上钻洞！（编：=_=II）
读者资料	女，16岁，辽宁省沈阳市朝鲜族一中，110035，QQ：282608201

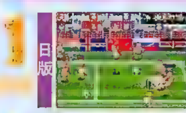
纵观掌机业界风云变化

中国掌机游戏流行榜

3月16日—3月31日（人气统计）

NDS双周游戏热门榜TOP15

1 日版 超热血高校躲避球

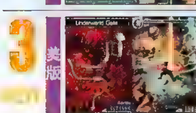


Arc System Works　SPG
2008.3.19　人气指数：71477
暴力与运动融为一体的热血爆笑物语。

2 日版 蜡笔小新 呼风唤雨电影乐园大活剧

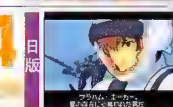
BANPRESTO　ACT
2008.3.20　人气指数：69586
一代未成年猥琐形象代言人小新登场。

3 美版 忍者外传 龙剑



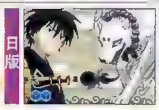
TECMO　ACT
2008.3.25　人气指数：69111
如果不迁就触摸操作的话就是神作了。

4 日版 机动战士高达00



NBGI　ACT
2008.3.27　人气指数：63014
玩游戏的我，甚至凌驾于洛克昂之上。

5 日版 结界师 黑芒楼来袭



NBGI　ACT
2008.3.30　人气指数：56653
这一次的销量未能够达到前作的高度。

6 日版 口袋妖怪战队2
●任天堂 ●RPG ●2008.3.20 ●人气指数：54400
被称为毁屏杀手的口袋系列最新一作。

7 日版 哆啦A梦 野比和绿巨人传DS
●SEGA ●ACT ●2008.3.6 ●人气指数：53752
上个月公映的同名剧场版改编的游戏。

8 日版 魂斗罗4
●KONAMI ●ACT ●2008.3.13 ●人气指数：46170
据说这次日版对难度有一定程度调整。

9 日版 THE 原始人
●D3 ●RTS ●2008.3.27 ●人气指数：45552
简单DS系列的第35弹游戏，猴子较萌。

10 日版 番外王国
●TREASURE ●STG ●2008.3.19 ●人气指数：45235
这个是N64平台爆裂无敌番外王的续作。

11 日版 伊苏2 DS
●Falcom ●A・RPG ●2008.3.20 ●人气指数：43245
本作是PC平台上伊苏2的强化移植版。

12 日版 模拟城市DS 2
●EA ●SLG ●2008.3.20 ●人气指数：40693
本作可以在8个时代的舞台建造城市。

13 美版 迷失蔚蓝3
●KONAMI ●AVG ●2008.3.11 ●人气指数：36983
系列第3代作品，目前还没有汉化版。

14 日版 伊苏 DS
●Falcom ●A・RPG ●2008.3.20 ●人气指数：36464
本作是PC平台上伊苏1的强化移植版。

15 日版 时间空洞
●KONAMI ●AVG ●2008.3.19 ●人气指数：35818
可以修改过去的穿越类文字冒险游戏。

PSP双周游戏热门榜TOP15

1 日版 怪物猎人携带版2nd G



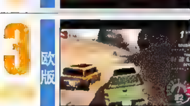
CAPCOM　ACT
2008.3.27　人气指数：166642
最近编辑部里最热门游戏，没有之一。

2 中文版 大蛇无双



KOEI　ACT
2008.2.21　人气指数：49686
PC版也推出了，高配置机器运行流畅。

3 欧版 福特拉力越野赛



XPLOSIV　RAC
2008.3.20　人气指数：23947
著名越野车品牌路虎也收录在本作中。

4 廉价版 铁拳 暗之复苏



NBGI　FTG
2007.7.12　人气指数：22652
这个系列的消息已经消失一段时间了。

5 美版 危机核心 最终幻想VII



SQUARE ENIX　A・RPG
2008.3.25　人气指数：21231
美版也已经推出，国际版还会遥远吗？

6 日版 极品飞车11 专业街道赛
●EA ●RAC ●2008.3.19 ●人气指数：16324
追求速度永无止境的街头赛车手传说。

7 欧版 炸弹人乐园 携带版
●HUDSON ●ACT ●2008.3.14 ●人气指数：13909
本作是系列登陆Wii和PSP的首款游戏。

8 欧版 合金装备掌上行动 加强版
●KONAMI ●ACT ●2008.3.28 ●人气指数：12250
小岛的儿子说父亲的这款游戏是垃圾。

9 欧版 极速房车赛3 挑战
●Codemasters ●RAC ●2008.2.15 ●人气指数：9289
据说最新作中使用了全新的游戏引擎。

10 日版 死人头弗雷德
●D3 ●ACT ●2008.3.19 ●人气指数：7427
好吧我承认接受不了这种风格的游戏。

11 NEW 欧版 嘻哈飙车族
●Activision ●RAC ●2007.12.7 ●人气指数：7378
北美电视台汽车改装节目改编的游戏。

12 日版 反逆的鲁鲁修 遗失的色彩
●NBGI ●AVG ●2008.3.27 ●人气指数：5166
动画第2季热播中，4月新番人气第一。

13 日版 海腹川背 携带版
●MMV ●FPS ●2008.3.27 ●人气指数：2856
1994年SFC上发售的一款另类动作游戏。

14 港版 拳击之夜3
●EA ●SPG ●2006.3.10 ●人气指数：2779
以真实打击感与实名登陆选手为卖点。

15 美版 荒野兵器XF
●SCE ●S・RPG ●2008.3.3 ●人气指数：2315
索尼自己打造的3大原创RPG作品之一。

上上期是《大蛇无双》，前一期是《战神》，这一期是《怪物猎人》，PSP大作已经连续3期在人气指数上以绝对优势压制住NDS阵营，并且大幅带动了硬件销量的持续井喷；此外CCFF Ⅶ也在北美市场获得相当高的好评。NDS阵营还是以游戏数量应对PSP的大作攻势，其中有4款的动漫改编游戏（不算先出游戏后有动画的《口袋妖怪》），ACG三栖人不要错过。

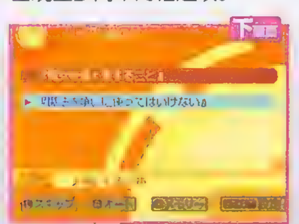
李欣	吃水不忘挖井人，玩PSP不忘……？（露琪：当然是不忘水货商啦）
读者资料	男，15岁，山东潍坊新华路电业局宿舍4号楼一单元302室，261000



前作中大获好评的“After Break”系统得到强化，该系统为战斗之后和队友对话增进相性度的系统。在选择时会有两个队友供玩家选择，如果选择正确人物头顶上的桃心就会增加一些相性度，相性度变高会得到一些特定礼物，一般都是装备道具等。该系统在本作中得到强化后玩家可能会引发一些隐藏剧情。

After Break选择流程

在这里向大家介绍一下After Break的选择流程，和同伴对话时不同的选择，会导致同伴相性度的变化不同。再选择想要对话的人物之后会出现至少两个对话选项。



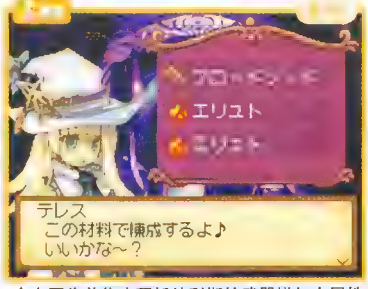
→在选择对话的时候一定要考虑好对方的人物性格选择对方爱听的话才能更有效地增加相性度。

After Break系统是什么东东?

After Break系统是可以和前一战中活跃度高的人物进行对话的系统，每个人物性格不同对话内容也不同。当相性度攒满后就会发动“Last Break”，之后就能看到隐藏剧情了。有时还会获得一些比较稀有的装备道具，尽力去讨好这些可爱的MM吧！



在前作《弧光之源》中登场的实习魔女姐妹爱丽斯和特利斯只能做一些杂活而不能参战，如装备炼金等。本作中这对魔女姐妹将会参加战斗！由于这对姐妹娇小可爱的性格外貌，在前作中仅仅作为实习生就大受玩家欢迎，本作中将参加战斗，相信喜爱她俩的玩家一定摩拳擦掌迫不及待了。



↑上图为前作中拜托特利斯给武器增加火属性的画面。

盛伟栋	在有限的时间内玩无限的游戏！（编：学习也不能不管啊，后半句不通顺……）
读者资料	男，17岁，北京市西城区什刹海体育运动学校061班，100009，QQ：245848231

1 战斗胜利后可以和有桃心标志的人物对话

→头像右侧的桃心就是相性度。

在出击人物选择画面中可以看到人物头像旁有桃心标志，有这个标志的人物在战斗胜利后就可以进行对话。所以在战斗开始前一定要带上一两名有桃心的队友，不然就要浪费对话机会了。增加相性度应该选定一个目标，“攻陷”之后再选择下一个目标。

2 战斗结束后进行对话

战斗结束后就会进入选择对话对象画面，每次战斗后都可以选择一次，选择对象在意的对话之后，她头上的相性度就会增加，最多能增加半个桃心左右，如果选择的是她不喜欢的话题，那么相性度可能只增加一点点，甚至一点都不增加。



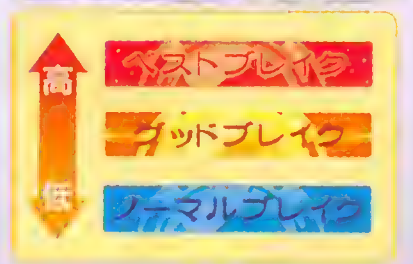
←如果选择了对象不在意的对话选项就会出现“ノーマルブレイク”，对话就会直接结束，相性度增加也不会太多。

→如果选择了对方在意的回答就会出现红色的“ベストブレイク”，接着相性度就会大幅增加。

3 关于相性度增加多少

在After Break之后主人公和对方的相性度就会增加，增加量根据对话中的选择不同而有所不同，增加最多的是红色的“ベストブレイク(Best Break)”，中等是黄色的“グッドブレイク(Good Break)”，增加量最少的是蓝色的“ノーマルブレイク(Normal Break)”。如果连续两次得到红色的Best Break就有可能直接把相性度增加到最大，所以玩家一定要考虑好对方的性格认真回答。

After Break的评价分为三种



↑如上图，对话增加相性度基本上可分为三个等级。尽力拿到高评价吧！

关于表示相性度的“桃心”标志

人物头顶上的桃心可以称呼为“相信度标志”。相性度标志可分为五个阶段，战斗并不能增加相性度，唯一的方法就是通过After Break系统。相性度增满后就会进入“ラストブレイク（Last Break）”，接着就能看到该角色的隐藏事件了。每一个人物都有自己的隐藏事件，相信玩家们都想知道魔女姐妹爱丽斯和特利斯的隐藏事件吧，虽然目前得到的资料中没有关于魔女姐妹隐藏事件的，不过稍后会向大家详细地介绍一下这两位人气MM。



张天舒	我的小P被老妈收养了，没PSP的日子好难过啊……
读者资料	男，14岁，辽宁北镇路苑小区三号楼四单元，121300，QQ：315804123

甜点魔女参加战斗

冲击性的独家特讯来了！在前作中登场的大人气见习魔女姐妹——爱丽斯和特利斯，将在本作中参加战斗！原来只能做一些杂活的可爱姐妹终于可以拿起武器参加战斗了，战场上两姐妹将使用强力的魔法攻击敌人，各位玩家也迫不及待了吧？那就来看看本刊的大揭秘吧！



→不同的世界间使用彩虹连接。

←见习魔女特利斯总是很仰慕姐姐。

董昊翔	玩着PSP向前走，撞到墙上也不回头！（编：呃……当心啊。）
读者资料	男，13岁，天津工业大学家属院16-5-103，300160

战斗系统再次得

本作中追加了多种前作中没有的新系统。接下来将向大家介绍关于战斗系统中的一些新要素，包括操作人物移动和战术使用等都会给人焕然一新的感觉。各位玩家随我一起来看看吧！

前作中的优点依然健在！



↑画面上方根据人物速度，显示敌我双方出手顺序。

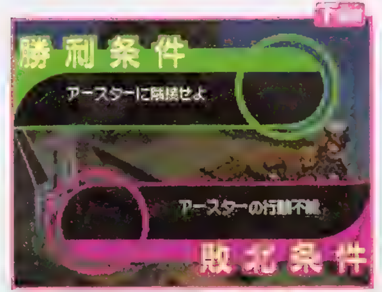
活跃角色有特殊收入

战斗结束后除了金钱和道具外，还能入手一些特别装饰品。战斗中表现活跃的角色不一样得到的装饰品也不同。比如说火魔女艾尔提战斗中较活跃，就会得到魔力强化的装饰品。



更加多彩的胜利条件&败北条件！

胜利条件和败北条件更加多种多样。其中胜利条件包括到达某个指定的场所、消灭特定的怪物、和制定角色接触等。败北条件除了己方全灭以外，还有特定角色不能行动等。在战斗开始时可以看到本战的胜利条件和败北条件。



↑胜利条件是保护并救出玩家不能操控的单位，败北条件是该单位不能行动。

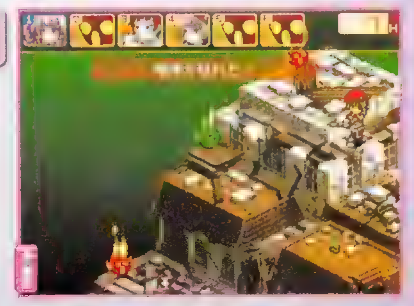


↑胜利条件是指定目标损血就算胜利，那么只要全力攻击那个单位就可以了。

千万不能麻痹大意！

战斗中随时会出现敌援军！

有时在战斗中会出现敌人增援，敌援军和普通敌人的外观不太一样，实力也要强大很多，所以玩家们千万不要麻痹大意掉以轻心。不过打倒这些特殊援军可以得到非常稀有的物品，相信会有很多玩家为了某件极品装备而不停地战斗吧。敌援军掉落的稀有物品基本上是固定的，所以刷起来也不会很费时间。刷的同时还练级了，岂不两全其美？



↑出现敌援军后，如果觉得没有实力打倒它，就赶紧完成胜利条件撤退吧。

莫仲贤	不要说生活欺骗了你，其实是我们自己欺骗了自己！
读者资料	男，20岁，上海市南汇区南汇科技生活园区2栋422，201300，E-MAIL：mjoy@126.com

剣と魔法と学園モノ。

学生们马上全体集合！冒险者的学校开课了！

本作为以剑和魔法为题材的幻想世界迷宫探索型RPG游戏，玩家将作为在学校上学的学生享受丰富多彩的校园生活。

PSP	Acquire	2008年夏季
	RPG	1人/价格未定
剑与魔法与学园		容量未定

作为冒险者养成学园的学生进入充满危险的迷宫，这就是《剑与魔法与学园》。玩家将要解决学园内发生的各种问题，和同学们组成队伍，进入变化多端的迷宫进行冒险。迷宫中充满了各种怪物，打倒它们是游戏的目标之一。除了在惊险的迷宫中探险，吸引玩家眼球的还有精彩的游戏剧情！



↑最多6人组成小队探索迷宫。游戏采用传统的RPG游戏系统，让RPG初心者也能快速上手享受游戏的乐趣。

STORY

冒险舞台是各地都散布着迷宫的幻想世界。迷宫中隐藏着无数珍宝和未知的知识，同样在那里也栖息着无数凶暴的怪物，没有人敢轻易踏入。为了培养挑战迷宫的勇敢冒险者而建立了学园，学生们为了征服迷宫每日都在努力训练着

主要分为学园和迷宫两部分

游戏进行流程

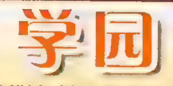
游戏主要分为学园部分和迷宫部分。在学园中编制自己的小队，潜入迷宫。选择的任务不同得到的冒险乐趣也有所不同。

●游戏的流程在这里！

1. 首先让冒险者入学
2. 接着编制冒险队伍
3. 选择各种任务
4. 在迷宫中探险
5. 探险结束完成任务



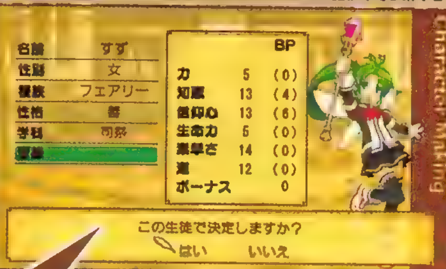
↑在迷宫中探险时，不同性格的学生会引发不同的剧情。



学园

编制队伍做好冒险的准备

在学园里发生事件出现任务，探索迷宫达成目标后就会得到新武器和贵重道具等报酬，经过战斗积累经验打造强大的战队吧！



←学园中最多容纳100名学生，根据不同的任务委托和迷宫特征，战队可以组合出多种配合。没有最强组合，只有最强玩家。

自由编辑新生各项属性 选择职业种族进入学园

入学新生的各种设定都由玩家来决定，种族和学科（职业）的搭配超过了10种以上，并且还有10点数值由玩家自由调节。玩家需要考虑各职业的攻击特点，根据任务编制一个有特点的队伍当然也可以编制出一个均衡型队伍。选择什么样的学生编制什么样的队伍全由你说了算！

游戏物语由你来编写！

本作中没有特定的主人公，所有学生都由玩家来设定。学生种族多种多样，充满了冲突和友情，壮丽的冒险故事由你来编写！

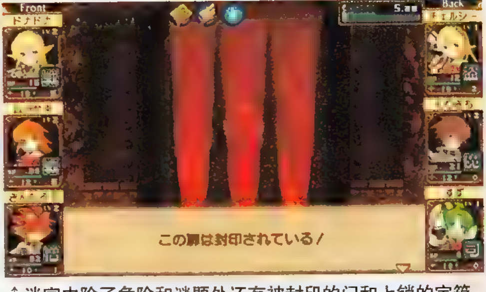
人类♂ 人类♀ 精灵♂ 精灵♀ 矮人♂ 矮人♀ 妖精♂ 妖精♀

学生的种族多达10种以上！

迷宫

充满各种机关的危险领域

做好冒险准备之后，为完成任务目标进入迷宫开始探索。迷宫中到处隐藏着危险的机关和谜题，给你一次惊心动魄的大冒险。当然迷宫中徘徊着各种怪物，只身一人前往只会葬送性命。快来组合一支战队合力挑战吧！



↑迷宫中除了危险和谜题外还有被封印的门和上锁的宝箱，封印门后到底是宝物还是怪物呢？答案等待着你来找出！

满载各种机关宝箱！！



↑使用魔法“大爆炸”给予怪物致命一击。魔法攻击的优势就是不会遭受反击。

→随着战斗积累经验，人物级别越高可以活动的范围也就越广。

战斗位置非常关键 前卫后卫战术不同

队伍分为前卫和后卫。前卫为近身攻击会受到敌人的反击；后卫使用远程武器或者魔法支援前卫。

↑屏幕左侧的三人是前卫，右侧的三人是后卫。

队列很重要！

马龙	不知道R4还能活跃多久呢？
读者资料	男，19岁，石家庄第一五中学高三（9）班，050021，QQ：525906543

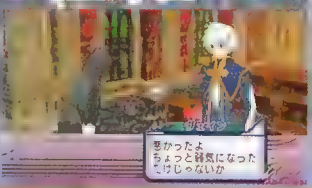


NDS	Gust	2008年夏季
	RPG	1人/5040日元
学园的炼金术士们		容量未定

《炼金术士》系列新作登场！续篇学园炼金术RPG第一弹即将登陆PSP平台！和性格丰富的主人公们一起体验校园生活吧！

学园炼金术RPG登陆PSP！

[illegible]

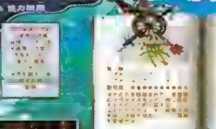


PSP版新要素 协力战斗模式

PSP版追加了“协力战斗模式”，在这个模式中利用PSP的通信机能可以和好友协力挑战恶敌，当然有些稀有道具必须经过协力战斗模式才能入手。



这里充满了强敌！



→在这个模式中有无数强敌等待着玩家。根据自己的等级选择合适的敌人战斗吧。



随意使用！

←在这个模式中，玩家可以随意使用手中的道具，不用在意各种限制。

登场人物介绍



罗席西斯

名门炼金术士家族出身的少年。平时很冷静，对贝伊似乎有什么特殊的感情。

贝伊

故事的主角。被传授炼金术的阿尔雷比斯学园发现，从此他的人生不再平淡无奇。

主人公贝伊的宠物。和贝伊一起生活在深山里，也是贝伊相依为命的好朋友。

张玉硕	我最喜欢的球形是科比，篮球游戏我最爱！
读者资料	男，15岁，山东省临沂市兰山区西苑小区东北组团9号楼3单元，276000

从学校的课程中学会各种各样的要素知识！

在学校的生活基本是跟着课程表的安排上课，每天上的课程不一样学到的知识也不一样，可以学到跟不同的怪物战斗需要注意的事情，还有一些特定道具的收集和调合等。如果得到优秀的考试成绩就能有更多的课外活动时间，如果成绩很低放学就要留下来上补习班了。



←在课外活动时间和同学们发生各种有趣的事件。

道具调合

炼金术课程是非常危险神秘的，使用起来要格外小心。利用朋友的支援进行协力调合，可以调合出课本上学不到的稀有道具。



←即使两次调和用相同道具得到的品质也不一样。



→人品好从普通宝箱中也有可能开出稀有物品。

战斗系统

最多可以有6人参加战斗，分为3名前卫和3名后卫。战斗中可以自由更换前卫和后卫的位置，灵活运用可以使战斗更加有利。

活用支援技！

→战斗中会出现各种各样的支援效果，灵活运用是取得胜利的捷径。随着人物的成长将会习得强力的必杀技。



←满足一定条件后发动连锁技。



开朗大方天真无邪的少女。虽然非常热衷于炼金术，但是似乎技术并不是很好。貌似暗恋着主人公贝伊。

12岁就进入学园的学妹。非常坚强执着的性格，看似可爱但是战斗起来不会输给任何人。

居住在古老学园的幽灵，温和的性格和外形让见到她的人一点也不觉得恐怖，相反还想接近她。



学校中有名的前辈，拥有刚硬直爽的性格，一把大剑总不离身，无论是战斗还是炼金术都是好手。



原名是“提提鲁米米尼克梅尔”，非常健康开朗的兽人少女。由于是个急性子，所以总是事情还没有经过大脑就已经出手了。



NDS	AQI	2008年夏季
	RPG	1人/5980日元
蓝龙PLUS		容量未定

战斗系统的

由坂口博信先生担任制作总指挥的RPG游戏《蓝龙》，现在续篇即将登陆NDS！游戏类型也会稍有改变。本次将会向大家介绍这部续作的最新情报。《PLUS》中采用最新战斗操作系统，玩家在战场上要用触笔给人物角色下达命令。不知道新的操作新的战斗是否已经令你迫不及待了呢？那就快来看看要素揭秘吧！

CHECK!

修内心的幻影

虽然游戏中的操作系统发生了很大变化，但是剧情和前作的一样，依旧以主人公修内心中的幻影为线索，引领故事剧情的发展。本作中会有能够操纵幻影的敌人登场，自然也会有主人公和幻影发生死斗的场面。而且还会有几名拥有全新特殊能力的人物将会登场，游戏剧情将会变得越来越多变有趣。



→除了操控幻影外，修还拥有怎样的特殊能力呢？

和红龙发生战斗？



↑从机械人背后出现了红色龙影！两只龙面面相窥，接下来会发生什么事情呢？

移动和攻击的操作

前作为回合制下达指令的传统RPG战斗系统，本作中将采用限制时间内下达指令的战斗系统。操作时的关键是触摸屏右侧的三个标示，利用这三个标示操控我方队员发动进攻。



利用三种标示控制人物战斗

控制单个人物战斗



想只控制一个人物战斗时点击第一个标示，再点击人物就可以了。操作非常简单，不擅长RPG游戏的玩家也能很快上手。

控制全队人物战斗



如果想控制全队人一起进攻只要点击最下面那个标示就可以了，之后的战斗是全自动的，基本上不需要其他操作。

最新情报入手!

必杀技的操作

战斗时普通攻击是自动发动的，而必杀技由玩家决定何时发动。左下的标示就是必杀技。

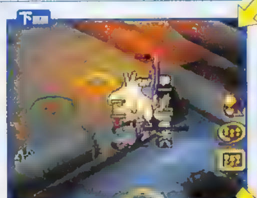


人物共通恢复道具

必杀技标示（人物不同必杀也不同）

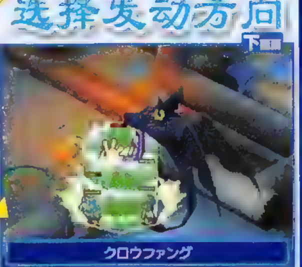
点击必杀标示





↑下达发动必杀命令之后人物头上出现蓝槽。

选择发动方向



蓝槽消失后……发动必杀技!

关于使用必杀

人物头上出现X标志!

使用必杀技后人物头上会出现“×”标志，在“×”标志消失之前不能再次使用必杀技。相当于必杀技的冷却时间，越是强力的必杀技冷却时间也就越长。

CHECK! 谜般的正方体世界

本作的剧情舞台是一个被称为“正方体”的世界，主人公修在这个构造复杂的世界中将要面对众多谜题和陷阱。游戏中根据剧情需要，主人公们有可能分为多个小队同时在正方体中展开探索。有些谜题需要各个小队同时完成一定条件才能解开，而每层敌人特点又不同，所以需要玩家用心编队。



↑正方体由无数个小房间组成，房间中有敌人或者宝箱。有的房间有特殊作用，如调查情报等。

用触笔圈住想要发动攻击的人物

三个标示中间的那个是选择部分人物发动进攻，点击该标示后用触笔把想要控制的人物圈起来。最常用的就是这个标示，它可以代替其他两种标示。想控制一个人就圈一个人，想控制全队就圈全队。







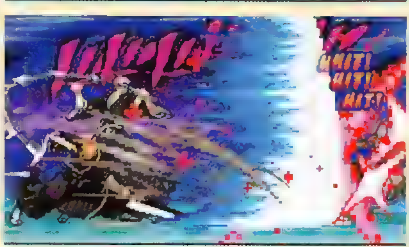
游戏新手线

游戏速递

简单快捷的方式为您提供最新游戏第一手速报。





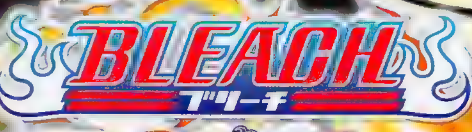




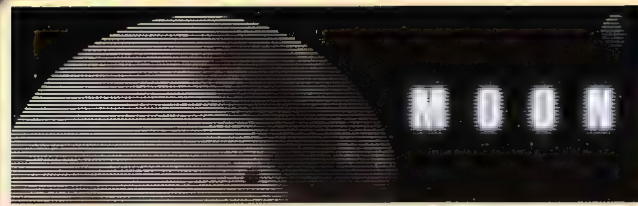


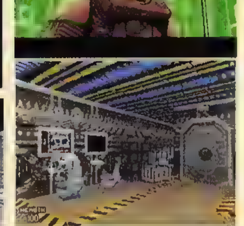
NDS	SEGA	2008年6月26日
	SRPG	1-2人/5040日元
死神 第三幻想		容量未定

《死神》自推出以来已经无数次被搬上游戏舞台，但至今热度不减。目前，又有一款由原作改编的游戏正式登录DS舞台。新作名为《死神 第三幻想》，由SEGA开发，如果顺利的话，这款新作在6月26日就可以与大家见面了。据悉，本作的登场人物不仅有大家熟悉的黑崎一护等熟面孔，原漫画中新出现的角色也有登场，据说总计登场角色超过180人。与DS前作《翱翔于苍天的命运》不同，本作是一款SRPG，玩家要对战场上的诸位角色进行指示以打败敌人。除去诸位角色的固有必杀技之外，游戏中还有合体必杀技的设定。



陈生有	为了更好的玩PSP,我要学习日语……
读者资料	男，浙江省遂昌县妙高镇北街40号，323300，QQ：37876900



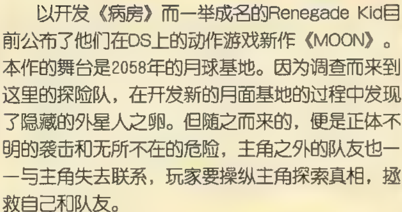
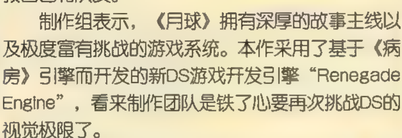


NDS	Renegade Kid	发售日未定
	ACT	1人/价格未定
MOON		容量未定




以开发《病房》而一举成名的Renegade Kid目前公布了他们在DS上的动作游戏新作《MOON》。本作的舞台是2058年的月球基地。因为调查而来到这里的探险队，在开发新的月面基地的过程中发现了隐藏的外星人之卵。但随之而来的，便是正体不明的袭击和无所不在的危险，主角之外的队友也一一与主角失去联系，玩家要操纵主角探索真相，拯救自己和队友。

制作组表示，《月球》拥有深厚的故事主线以及极度富有挑战的游戏系统。本作采用了基于《病房》引擎而开发的新DS游戏开发引擎“Renegade Engine”，看来制作团队是铁了心要再次挑战DS的视觉极限了。

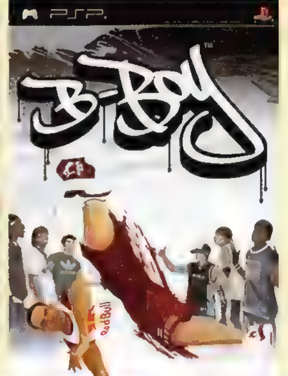











B-BOY又称B-BOYING，是HIP-POP舞蹈的主要流派之一。看游戏名字和公布截图就能知道，本作是一款以街舞为主题的游戏。PSP上虽有DJMAX一类音乐节拍游戏，但大部分游戏以轻松休闲或创意为主，节拍类音乐游戏的气氛不浓重。本作以突出街舞的火爆和技术性为特色，属于本格派节拍游戏，官方对本作的类型定义是“Rhythm/Dancing”。游戏中各类舞蹈动作多达800种，玩家可以根据自己的喜好自由组合分配，跳出自己的风格，进而逐步完善自己的队伍、添置设备。无论你是街舞爱好者还是喜爱节拍游戏的玩家，本作都是一款值得尝试的作品。

PSP	SCE	2008年9月
	RAG	1-2人/5040日元
B-BOY（B-BOYING）		容量未定



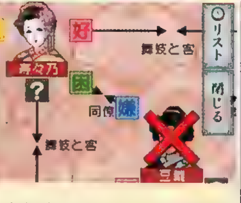
付忻	我从小学五年级开始看《PG》，现在初三了，真的很难遗忘这几年的快乐啊。
读者资料	男，15岁，北京市海淀区清河毛纺南小区21楼2单元，100085

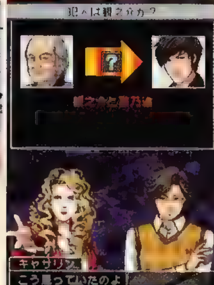




NDS	TECMO	2008年春
	AVG	1人/价格未定
DS山村美纱悬疑		容量未知

山村美纱是日本著名推理小说作家之一，历来以作品中缜密的推理、出乎意料的情节而著名，绰号"诡计女王"。继去年11月17日发售的《DS西村京太郎悬疑》之后，TECMO又将山村美纱氏的小说改编成NDS游戏，这款《DS山村美纱悬疑》预计于六月五日发售。





本作收录了山村美纱氏的多部作品，玩家要分别操纵不同章节的主人公在以古代京都为背景的舞台中探索各类事件的真相。



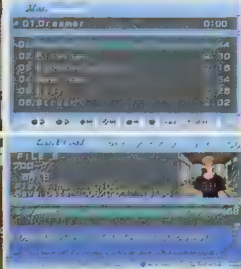
PSP	KID	2008年5月29日
	AVG	1人/5040日元
秋之回忆2		容量未定

《秋之回忆》系列初登场于PC平台，是PC平台恋爱AVG的名作。不久前，系列的第一作已经确定登陆PSP平台。日前，系列第二作也公布了移植PSP平台的消息，预计在5月29日，玩家就可以在PSP上见证主角伊波健与恋人白河莹的情感历程了。

和《秋之回忆》1代一样，本作比起原作也追加了大量新要素，不仅是音乐、系统的变更，据说连剧情也加入了新的章节，无论是新老玩家都能有全新体会。另外，PC版的类型与其说是GALGAME不如说是电子小说，不知道PSP版加入的新要素是否会使本作游戏性提高呢？本作的声优也是受人瞩目的地方之一，不知道是否会有新的CV献声。







汪浩东	反正也登不上，写了也白写（编：= = 不要闹别扭嘛……这不抽到了）
读者资料	男，16岁，上海市桂林东街218弄1号，200235，E-MAIL：walterwhd@hotmail.com

以超硬派的难度而著名的触摸手术动作游戏《超执刀》将要推出续作了！新作名为《救急救命 超执刀2》。前作中，玩家要扮演医生月森孝介与谜之病毒“原罪”战斗，挽救病人生命。本作的主角依然是月森孝介，但场景却挪到了非洲某共和国的难民营，不知道那里会有怎样的难题等待着主人公呢？

前作超高的难度是让许多人望而却步的原因，本作为了照顾那些动作游戏苦手的玩家，加入了难度选择模式，新手也可以通过easy难度体验游戏乐趣！不过按照惯例，以较高难度进行游戏的话……

在保持原作紧张感的同时，本作加入了大魄力的语音！不仅是在剧情过场中，手术过程中也会有人声出演。语音系统的加入无疑会带来更强的临场感，手术的紧迫感会因此而提升吗？



NDS	ALTUS	2008年8月7日
	ACT	1人/5229日元
超执刀2		容量未定





PSP	Alchemist	发售日未定
	ACT	1-2人用/价格未定
寒蝉鸣泣之时DAYBREAK		发售日未定

《寒蝉鸣泣之时DAYBREAK》是在同人例大祭C71上发布的一款同人格斗游戏，该作一改原作中的血腥风格，登场的原作人物都变为可爱的Q版造型，游戏类型也从剧情晦涩的AVG一举变成爆裂对战FTG。

本作推出后大受好评，所以Alchemist将之买下并改良，在PSP上推出了这款作品。玩家要操纵自己的小队与对手展开激斗，在出击前可配置装备和必杀技。原作中，对战并没有被打败次数的限制，而是角色每次倒地都会给自己队的气球充气，哪一方的气球先被涨破为负，不知道这个有趣的设定是否能够得以保留。





冷饭——真是个熟悉又亲切的词汇啊，八房每天加班回家多半要面对一桌子冷饭（= =|||）。当然也不是所有的冷饭都令人厌恶，凉面和冰咖啡还是很赞的。呃，跑题了，总之呢，我们这次要讨论的就是“冷饭”——不是冷面或者冰咖啡，而是指各个机种上的复刻作品。一部好的复刻作品好像久酿的老酒，能够让人再三回味；糟糕的冷饭作品就好像路边的过期烤香肠，让人看了就觉得倒胃。正如标题所言，各个厂商隔三差五就会送出一份冷饭作品，真是“逢年过节不间断”。这些作品里有些大获成功，有些却折戟沉沙。抽空来看看近年“冷饭“作品的众生百态，也是颇为有趣啊。

将以前出过的作品改头换面之后再次推出市场，这显然是为了榨取一部作品的最大商业价值。毕竟复刻一部作品，有很多现成的东西可以利用，比做一部新作要来得容易得多，不过，一部以前出过的作品凭什么能够吸引玩家再一次掏腰包呢？这就要考验诸位厂商的“炒饭”功力了。相当一部分作品结结实实的捞到了大把的人气和金钱，另一些作品却赔得血本无归——本来是为了赚钱而走“复刻“这条捷径，结果却偷鸡不成蚀把米，这样的事情真是讽刺啊。什么样的作品值得复刻，一部作品吸引玩家的究竟是什么？一部游戏，其中有些东西就好像上好的茶，其精髓只会随着时间的流逝和愈发积淀，有些东西则像是酸奶，酸甜可口转瞬间便会沦为腐烂发臭。有些厂商悟了，所以他们的作品为人津津乐道，有些厂商没悟到，那也只能认栽了。不仅是复刻的“质量”，上“冷饭”的时机也是“独门秘方”之一，如果能恰到好处的将这份“冷饭”送给诸位“饥渴”的玩家，自然能够赚个盆满钵满，若是不幸和新出炉的“大餐”撞车或者赶上“餐饮”淡季面世，那就只好看RP了……

当然，小编在这里这样说说也只是侃侃而谈，毕竟小编们的本职工作都是为大家做杂志，玩起游戏来也只是个普通玩家而已，实在说不上比各个豪门的游戏策划们更懂游戏（笑）。不过“冷饭”吃得多了，小编们的“口味”多少也敏感一点，所以这次大家就和小编们一起去品尝这份“自助冷饭大餐”吧。

诚意抑或执念？——《最终幻想4DS》

“炒饭”手腕：8
冷饭可口程度：8

借用一位游戏界先辈的话，《FF4》曲折的故事情节是最大的卖点之一：友情的背叛.爱情的允诺，身份的转变，空间的迁移……《FF4》对众多正邪人物的性格描绘方面却非常成功，或许时间能够使玩家逐渐淡忘《FF4》的剧情，但游戏中那些鲜活的芸芸众生却教人时刻难忘（以上评论引自天幻）。不过，单就复刻史来说，《FF4》绝对算得上特殊了。

记得这期撰稿之前，八房、露琪和猴子讨论工作时候我们就有对猴子打预防针：“猴子君

啊，虽然我们是很不想和你那个史克威尔艾尼克斯五周年的稿子撞车，不过既然我们在这里讨论的是冷饭，那S-E的作品是绝对免不了要谈的啊……”说得三人都是一头黑线（=_=）。事情也确实是这样，《最终幻想》系列真可以说得上是业界的常青树（摇钱树？），几乎每一作作品都经过了数次复刻，这次我们谈到的《FF4》自然也不例外。《FF4》于1997年7月19日在SFC平台上首次亮相，之后在PS上和WSC上都有复刻。不过，之所以说它比较特殊，是因为《FF4》在GBA上刚刚复刻过一次！就在GBA和NDS正在进行世代交代的2005年12月，GBA版本的《FF4》作为GBA“暮年”的一剂强心针，着实火了一把。当时谁都没料到，仅仅时隔两年，S-E公司就宣布在NDS平台上再度推出复刻版《FF4》，这可着实让许多人大跌眼镜。

DS版的《FF4》采用了和《FF3DS》相同的引擎，画面相当华丽，不过仅仅是这样的话，似乎仍然有些诚意不足——以致于八房知道DS版并没有GBA版加入的隐藏迷宫时，压根就没有提起兴趣玩。没想到这可真是失策了——一段时间过后，八房预想中的“冷饭、没诚意”之类的评论几乎一条也没有出现，代之而起是新一轮的研究热潮。忙不迭上手之后才发现，原来S-E敢于行此奇招，果然是心中有数——《FF4DS》的游戏系统和细节设定大幅度进化，单就难度来讲就足足提高了一个层次，游戏中时时都能够体验到新鲜感，BOSS战的战术也有了几乎翻天覆地的改变，虽然没有了隐藏迷宫，但是全新的技能学习和继承系统、新的武器防具乃至新的隐藏BOSS巴别塔巨人，全都足以让诸位老玩家感动得泪流满面（夸张了）。

美中不足的是，或许是太过注重变革，游戏在某些方面（平衡度）有些小缺憾，比如难度的提高让许多非fans感到有些吃力，如果没有相当的手腕和不坏的运气，往往需要练级才能打败BOSS。不过，这样的白璧微瑕并不能阻止它成为一部优秀的作品，丰富、有深度的游戏内容和系统，加上历来为人所称道的剧情，这部作品真可以说是采旧作之精髓，添新血之精彩，时间上虽不算特别恰当（两年的间隔还是短了点），也算是复刻作品成功的典型了。



旧时代的挽歌—《真女神转生 恶魔召唤师》

“炒饭”手腕：4
冷饭可口程度：4

《真女神转生 恶魔召唤师》是1995年在SS上推出的一款RPG，虽然很不起眼，但它是当时极少数的进入《FAMI通》白金殿堂的SS平台游戏。提起真女神转生系列，可能更多的玩家想到的是名作《灵魂黑客》，其实本作正是《灵魂黑客》系列的发端。本作无论是剧情上还是人设上都具有十分鲜明的时代感，人设另类怪诞，风格灰暗压抑，游戏内容更涉及各地神话典故（收集、合成恶魔），颇有朋克的感觉——也正是这种反映了日本年轻一代叛逆特质的风格，结合本作极为硬派的难度和丰富的神话知识介绍，让本作一跃成为无数老玩家心目中永恒的经典，正可谓天时地利人和。

事隔10年，2005年12月，为了纪念系列10周

年，ATLUS在PSP版本上推出了《真女神转生 恶魔召唤师》的复刻版，复刻版不但加入了新的HARD难度、业魔殿合成系统，还在通关后追加了EX迷宫，虽然画面和音乐基本上没有变化，但本作内容上可以说确实是用心了的。可惜的是，2005年的业界早已不是1995年的景象，当年充满叛逆精神的年轻一代已经成长步入社会，他们中的大部分人都已经离开了游戏，仍然在玩游戏的人，多半思想上也没有当年的锋锐了（叹……）。而当今游戏的主要市场，是玩着新一代RPG成长起来的少年们——轻松、愉快、闲适、感动，种种受他们欢迎的游戏要素，但没有硬派。在这个节奏越来越快的社会中，多数玩家在乎的是游戏的画面如何华丽、系统如何有趣、剧情如何感人。硬派？那么高的难度无异于浪费时间，消磨心智；内涵？玩游戏是为了放松，为什么一定要对游戏有思考啊？好玩的游戏——更接近游戏本质的游戏才是这个时代主流，而当年那种晦涩的艺术，那种低调的骄傲，已经彻底的不适合于这个时代了。

PSP版《真女神转生 恶魔召唤师》的出货量极少，用户群也极端fans向，其销量自然可以用惨淡来形容（稀有到目前就算是想买都买不到）。恐怕就连ATLUS自己，也只是把本作当作纪念来做——在当年天时地利人和皆已经不在的今日，还毅然推出这款风险相当高的作品，这一定是要有爱才能做到嘛。不过与之相对的，是本作的研究程度相当透彻，WIKI上记载了几乎所有变更点和隐藏要素，可见还有那么一些人仍然坚守着这个没落的系列吧。你，正在看杂志的你，如果你认为现在的RPG都简单到无聊，如果你有着超强的毅力和收集的癖好，如果你对神话、玄学感兴趣，那你就来尝试这款游戏吧，看看自己究竟能达到什么程度！



再度从单纯中寻找快乐—《口袋妖怪 火红&叶绿》

“炒饭”手腕：5
冷饭可口程度：8

口袋妖怪——业界的不灭传奇，掌机游戏的神话，这样说一点也不过分。就在1996年，任天堂的GB主机逐步陷入泥沼的时候，这款在当初并不显眼的游戏力挽狂澜，于短短7个月之内就创下了销售百万的骄人战绩，并且一口气将垂死的GB拉出了困境，使得这台当时性能已经十分落后的主机继续焕发了将近五年的青春，直到2001年GBA发售之后，GB才慢慢淡出历史舞台。此后，口袋妖怪系列更是长盛不衰，几乎每有一个版本发售，任天堂的百万销量榜上就会多出一个名字。

严格来说，《口袋妖怪红&绿》，仅仅就游戏本身来讲并不能算是十分出色，其画面简陋，系统有新意但说不上完善，剧情更是朴素到平庸——但就是这样一部游戏，却获得了巨大的成功，这并非是技术的胜利，而是理念的胜利。GB主机在1989年发售，7年的时间对于一款八位游戏机来说已经足够长了，其机能的全部潜力早就已经被发掘殆尽，很难再取得什么突破。在这样的一个环境下，一款游戏究竟要怎样才能“出彩”，才能抓住玩家的心？制作人一口气把握住了RPG类游戏的新“萌点”，推出了《口袋妖怪》。收集—培养壮大自己的力量，精心搭配组合以谋求最高的能力。交换—与其他人进行交流、贸易并且达到双赢，增进友谊。对战——检验自己的劳动成果，与同伴切磋交流。在人与机器的互动几乎已臻极致（乃至于当时甚至有防水超声波放射器这种奇怪外设）的时候，人与人的互动和交流——这一几乎是永恒的话题，在这款游戏中很好的被体现了出来，这也使得这款游戏突破了本身缺点的桎梏。可以说游戏本身只是一种“媒介”，其倡导的“交流、同乐”的先进游戏理念——这些外延才是真正吸引人们购买的东西。

《红&绿》的成功让任天堂看到了新的希望，在其后的数年间，任天堂逐步为这个系列添砖加瓦，在保持系列本色的同时不断完善各个方面，除了画面几乎完全没长进(这，这是吐槽)，

宋健	最近入手了DSL，幸福ing。DS&PG要好好相处啊！
读者资料	男，18岁，沈阳市铁西区凌空二街，110021，QQ799755510



游戏的各个方面都有了很大的提高，终于，在《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》两作中，口袋妖怪的系统基本上完善了。当然，“完善”不可能是终结，在《口袋妖怪 红宝石&蓝宝石》推出一年多后，任天堂公布了元祖口袋妖怪红&绿的复刻版《火红&叶绿》。《火红&叶绿》在剧情上基本依照元祖两作，但相当厚道的增加了新剧情、新招数、新的子系统，还增加了种种便利功能，比如事件LOG回放，方便玩家回忆游戏进度。同捆发售的还有无线外设，售价也只有5040日元（税后），所以自然一经发售就引起了新的热潮。

不过，苛刻一点说，本作并没有本质的突破，基本上还是在以前的框架里添添补补——怎奈口袋妖怪的名头和人气摆在这里，所以仅仅是像积木一样加入新的子系统（比如战斗塔、选美），简单的堆砌就造就了百万销量，实在让人扼腕（……这词用的）。浮华背后，不再先进的理念如何能支持口袋这艘大船继续航下去？任天堂也看到了这一点，所以在之后的几年中大刀阔斧的对系统进行了种种改进（比如珍珠钻石的战斗系统），也在其他方面进行了多元化探索（比如口袋迷宫和口袋突击队），不过这都是后话了。

坐吃山空是不对的啊！—《英雄传说》系列

“炒饭”手腕：3
冷饭可口程度：4

《英雄传说》系列是日本FALCOM公司在PC平台上推出的RPG类游戏，以其清新的风格、细腻的剧情描述和人物刻画而扬名一时，堪称日本的《仙剑》。无论日本还是中国，系列都在fans中拥有很高的人气。于是FALCOM也来凑热闹，将英雄传说系列逐步移植到了PSP上——正当八房写这段的时候有人Q上来消息说《英雄传说3rd》也公布了PSP移植版本，这下系列作可是悉数到全了（=_=|||）。

坦白地讲，笔者是没有从电脑上接触过这个系列作品的。不过，其他公司复刻游戏多半都是一个一个的复刻，这FALCOM既然敢向S-E学习，把整个系列都往新机种上搬，想来也是对作品有相当的自信吧——就是这样想着，笔者就下了一个《英雄传说 空之轨迹SC》来尝试。游戏开始后，剧情忽然非常突兀地展开了，我感到奇怪之余就上网咨询，原来空之轨迹这部作品分为好几部，《英雄传说 空之轨迹SC》并不是整个故事的开端（汗）。不过既然本作的风评最高，那我也不太在乎前因后果，在略微了解了前代的剧情之后，就继续玩下去了。

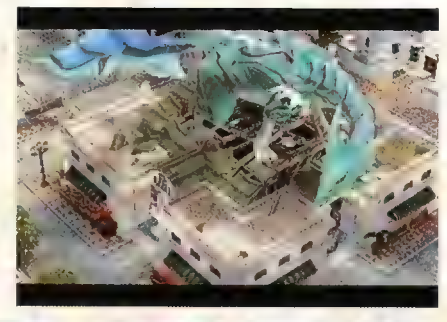
经过大概两个星期断断续续的游戏，我还是没能打穿《空之轨迹SC》——原因无他，一来是参照攻略来看游戏非常的长，二来这个游戏也缺乏让人一直玩下去的动力。虽然一定会被FANS嗤之以鼻，但我还是得说，这游戏的节奏实在太慢了！游戏的流程基本是：在城镇中调查探索——奔波往返于城镇山林之间——杀入剧情迷宫——打败章节BOSS。一段路经常要走上很多次，重复感也很高。而且敌人的实力相当奇怪，往往是路上的杂兵几乎不堪一击，剧情迷宫里却有很厉害的敌人……除去升级之外，游戏的成长系统是通过搭配“导力器”上的宝石来实现的，不同的搭配可以让角色学会不同的特技，自由度相当高，但是好的导力宝石要么价格相当贵，要么就是并不能轻易拿到……

抱着种种疑问我求助于某fans，结果被结结实实鄙视了一

郑磊	我想中奖，好想！但更希望能交到许多善良的掌机朋友，谢谢PG给我这个机会！（库巴：在这里你能找到很多善良的 朋友。）
读者资料	男，江苏省盐城技师学院电气系，224000，QQ458852246

下。原来我是因为没有继承进度，所以人物级别是由电脑分配的，不太合理；没有继承钱款又懒得练级所以本来应该算是比较便宜的导力珠都买不起……虽然他说得有道理，我不应该在了解一部游戏之前就开始喷，但如果我想真正玩起来的话，好像我应该玩前作，而前作还有前作，也就是说我得重新补习多部作品——也正是因为对前作剧情不够了解，使得本来应该比较出色剧情在我眼里只能算是平凡和拖沓。

但是！为什么？有什么样的理由能让作为一个新人玩家的我耐下性子来去玩一部作品呢？就算是我一开始选对了版本，从开头开始玩，剧情和培养的乐趣能盖过节奏(本来是PC游戏的节奏）的拖沓吗？前面说过本作堪称日本的《仙剑》，这是就整个剧情来说，但一部非常好的剧情却被分成了三个部分。这就好比一部100集的长篇连续剧，从头追到尾的人又有多少呢？又有多少人在看了这100集中间的两三集之后，被这两三集吸引从头翻回去补习呢？复刻作品是要赚钱没错，但一部好的复刻作品，应该是让更多的新玩家接触错过的精彩，让老玩家重饮昔日的醇酒，如果只是瞄准老FANS口袋的话……



需要更多创新的经典——《热血躲避球》

“炒饭”手腕：3
冷饭可口程度：4

《热血》系列作为FC时代的经典神作几乎是无人不知无人不晓了，从《热血足球》到《热血物语》无论哪一作都是脍炙人口的佳作。简单的体育游戏中充满了可爱的暴力色彩，人物会使用各种邪恶的道具和手段攻击对方，被攻击的人物就会露出极其搞笑的表情。神作虽然很受欢迎，但是如果做不到与时俱进得到的只有失败。在GBA掌机盛行的时代，Atlus公司推出了GBA平台上的《热血物语》复刻版《热血物语EX》，流畅的操作感加上精美的画面（相对FC版而言）让热血迷们再次竖起了大拇指。Atlus公司在尝到甜头后决定把其他《热血》系列作品也搬到GBA平台上，遗憾的是该公司居然把这些经典作品不加修改地完全移植了，先后出了三部热血纪念合集，其中包括《热血躲避球》、《热血篮球》、《热血行进曲》、《热血高校足球》、《热血时代剧》和《热血冰球》六个游戏，值得庆幸的是销量还算不错，玩家们纷纷掏出腰包里的银子买了账单。但是经典也经不起折腾，人们很快就被更好的游戏画面和操作手感所吸引，而Atlus公司也江郎才尽终于在1994年倒闭了，就这样《热血》系列在GBA时代夭折了。这也就导致了如今一提起《热血》系列，玩家们首先就会想到的是“FC上的神作”这个局面。

如今Arc System Works公司把《热血躲避球》复刻后登陆了NDS平台，操作手感和画面音乐都有所提高，但还是处于GBA时代的技术，几乎一点也没有发挥NDS的机能。虽然增加了丰富多彩的必杀技、商店道具系统和队伍成长系统，但是游戏并不叫座。原因是必杀技虽然样子不一样但其实性能千篇一律，除了各队的特色必杀技外，基本上只有十个左右不重复的必杀。而商店道具系统和队伍成长系统给人一种强加上去的感觉，玩家可以在比赛胜利后得到一些经验和金钱，用这些钱可以买一些道具，低等级的道具加的属性很少几乎体现不出优势，而有钱之后就能买非常逆天的装备了，不需要任何

助跑的操作，只要出手就能发出必杀技，使得游戏“一点技术含量也没有”了。在经验到达一定量后队伍就会升级，但期望不要太高，只不过是球员的属性成长一点儿，不会学到新的必杀技，中国队在到达顶级20级之后全队成员的HP还没有5级美国队的HP多。



再来看看游戏中20支国家队和9个比赛场地，看似制作公司好像用心制作了，其实除了场地以外，其他人物只是换换肤色、长相、队服颜色罢了，给人感觉并没有进步多少，外行人也看得出来人物制作花不了多少时间。两个成功的改动应该是游戏中的人物不持球也可以拳打脚踢地攻击对手，还有从天而降的有趣物品。但只有这点创新还是不够的，还好Arc System Works公司慷慨地让一盘游戏卡可以最多带动7台没有卡带的NDS一起游戏。

库巴和每一位玩家一样，都是从小玩《热血》系列长大的，也曾把篮球、足球、行进曲、物语、格斗打通过无数遍，拿着小本儿记录篮球每关的密码，直到现在还在使用FC模拟器玩着这些经典。在《超热血高校躲避球》出了之后，库巴一直连打了数天，直到把中国队升到20级，所有极品道具都买到手，放课后社团活动模式用1级国夫君1HP轻松打通后便把游戏删除了，再次玩起了FC模拟器。是的，经典需要创新，需要的是用心去创新，希望Arc System Works公司能够吸取教训。期待更多《热血》作品得到复刻，获得重生。

复刻我也不降低游戏难度！——《极魔界村》

“炒饭”手腕：5
冷饭可口程度：8

说起魔界村，大家脑海中就会浮现出一个胡子大叔，身穿铁皮盔甲手拿长枪，用夸张的动作跳过障碍物，被妖魔鬼怪碰到后就会只剩一条桃心四角内裤了。就是这样简单有趣的人物设定吸引着众多玩家不停地挑战这个高难度游戏。

第一代《魔界村》于1985年9月登陆街机，在受到众多玩家的好评之后，CAPCOM公司于1988年12月发售了续作《大魔界村》，继承了前作《魔界村》的世界观，并且在游戏系统上做了大幅强化，加入了上段攻击、下段攻击和魔法攻击，虽然攻击方式更加多彩，但是游戏难度依然没有降低，并且仍然大受好评，也正是《大魔界村》使得更多玩家知道了该系列。1991年12月，《魔界村》系列的第三作《超魔界村》登陆了SFC平台，这也是该系列首次登陆家用机平台，由于《魔界村》拥有庞大的fans群，当时的销量非常可观，而且该作系统进行了更多修改，除了画面的大幅提升外，首次加入了二段跳和盾的概念，并且自此武器和魔法可以强化了。在那之后CAPCOM公司推出了GBA版《超魔界村R》，依然是阿瑟大叔，依然是超高的难度，这次系统方面的改进并不多，不过玩家依然沉浸在高难度的横版过关中，因为“难”正是《魔界村》系列的卖点。在那之后，《魔界村》就消声匿迹了，就在玩家快要遗忘这个系列时，2006年《极魔界村》发售了，依靠PSP强大的机能，游戏画面达到了该系列前所未有的高度，还加入了新的武器、盾和魔法，收集要素更加丰富，但游戏依旧是超难。当然你可以选择简单难度，不过你依然要靠自己的努力，经过无数次的死亡来到最终BOSS面前，不过选择简单难度就无法体验游戏的乐趣了，只能用来熟悉关卡。就在众多玩家称赞CAPCOM公司“十五年磨一剑”，以为《极魔界村》就是系



列的终结时，《极魔界村·改》来了，虽然只经过一年的时间但是难度又被提高了。《极魔界村·改》可以称为是《极魔界村》的资料片，游戏系统没有变化，不过很多设定经过了大幅修改，比如游戏一开始就可以二段跳，之前需要集齐33个戒指才能见到最终BOSS，而现在只要通了二周目就可以了，并且前作中需要吃东西才能补充魔法，而在《极魔界村·改》中变成了蓄力积攒魔法，看似这些设定的修改使游戏简单了，其实只是降低了收集要素的难度，游戏难度没有降低反倒增加了，你可以想象比《极魔界村》更夸张的刷怪率，满屏幕的怪物冲你跑过来，这样的难度再次激发了魔界迷们的挑战欲望，当然也有部分玩家和金手指妥协了，但最后《极魔界村·改》依然得到了玩家的好评。

CAPCOM之所以成功复刻了《极魔界村》，就是因为它知道《魔界村》的卖点——极高的挑战性，在经过玩家意见调查之后，《极魔界村·改》降低了收集要素的难度，增加了游戏难度。而且《极魔界村·改》中还赠送了前作，让没玩过前作的玩家可以先从前作玩起，售卖价格只有3710日元，CAPCOM非常清楚，本来就是“冷饭”，你还想卖得多贵？总而言之，复刻并不难，难的是用心去做，抓住游戏的卖点才是“炒冷饭”的关键。

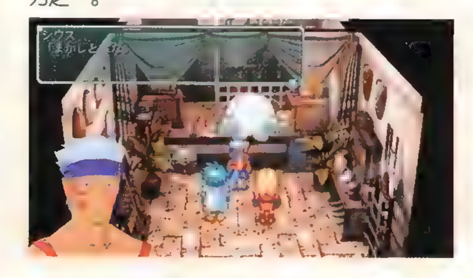


与时俱进是“炒冷饭”的口号！—《星之海洋》系列

“炒饭”手腕：7
冷饭可口程度：8

当1983年日本游戏产业刚刚步入启蒙期，一个名为Telenet Japan的公司成立了，在那之后大约十年里都没有什么作为，直到其旗下成立了Wolf Team小组并开始着手制作游戏《幻想传说》。但是以当时Telenet Japan公司的实力还无法独自发行RPG大作，因此他们找到了代理商NAMCO来代理发行。但后来NAMCO公司对《幻想传说》的开发越来越感兴趣，从毫不理会发展到参与游戏的整个制作过程，这使得Wolf Team小组的三名主要成员觉得失去了自由，于是在《幻想传说》完成之后他们便离开了Wolf Team小组，并创建了Tri-Ace公司。当时的ENIX公司正在为没有游戏开发实力而发愁，而Tri-Ace公司需要的是一个自由的游戏开发环境，以及强大的发售能力。ENIX公司一向对代理发行的游戏开发情况毫不过问，于是两个公司一拍即合，各得所需。

不少玩家都和库巴一样，被《星之海洋》的世界观所吸引。大约在25世纪以后，地球人探索了银河系三分之一的领域，与各种各样的外星人交流学习。地球人设立了被称为地球联邦的政府机构，并编制了宇宙舰队，进行银河系内的探索、学术调查、外交和治安维持等。在银河系中发现了各种各样的星球，并且地球联邦不放弃使用武力进行“外交”。《星之海洋》的每一部作品都讲述的是在茫茫星海中的某颗星球上发生的故事，每一部作品的故事都是不相干的，就像一场旅行一样，走到哪里玩到哪里，每天都是不一样的，这也正是该系列的魅力之一。



杨靖恺 | 上边角栏是随机抽出的还是有选择性的？（库巴：当然是有选择的，基本上要有内涵才能上，如果纯粹是想抽奖什么都不填寄来的是直接pass掉。）
读者资料 | 男，16岁，云南省陆良县法院生活区，655600，QQ547762338

《星之海洋1》在阔别了11年后终于回来了，复刻版《星之海洋 初次启程》借助PSP强大的机能和UMD盘的存储量，加入了诸多新剧情和人物，并且游戏是全程语音对话，让玩家能更加投入到游戏剧情中。虽然复刻版中还是有一些不如人意的地方，不过好在大部分都在《星之海洋 二次进化》中进行了修改，虽然是在《初次启程》的系统下完全移植了《星之海洋2》，但是其中还是增加了一些新要素的。不得不承认很多曾经的经典都在PSP上复活了，游戏机在进步，游戏画面和内容也要进步，只有这样“冷饭”才能得到玩家的认可。就像在漫画盛行的年代里，《星之海洋》出过漫画、音乐CD和小说一样，跟上时代的浪潮才能赢得玩家们的掌声。



游戏性才是王道！——《蜡笔小新 电影乐园大冒险》

“炒饭”手腕：5
冷饭可口程度：7

如果我问你野原新之助是谁，你可能会说不认识，那么只说他的小名你一定就知道了，还没有猜到吗？是的，他就是那个整天拉着小白露屁屁的小男孩——蜡笔小新。小新是一个个性张扬童言无忌的小男孩，被观众们戏称为全日本最“无耻”的小孩子。然而就是这样一个让妈妈又爱又恨的小男孩，得到了无数童心未泯的成年人和同龄小朋友们的青睐，在日本TV动画收视率中长期高居不下。动画片自1992年4月13日开始，一直连续播放至今，多达580集左右，而电影版也有16集了。

在2004年春季，蜡笔小新的横版动作过关游戏登陆了GBA平台，也就是容易上手操作感良好的《蜡笔小新 电影乐园大冒险》。游戏面对的玩家年龄有些小，就算玩hard难度也可以轻松过关，游戏中的收集要素虽然很多，但是只要稍加留意动脑，再耐心点收集齐并不难。就像题目一样，游戏包含的所有关卡都是《蜡笔小新》的电影版，设计非常有趣，BOSS也很恶搞。再加上良好的操作手感，即使不是小孩子拿来玩一玩消遣一下也不错哦。

事隔四年，Banpresto公司把这款作品带到了NDS掌机平台，虽然NDS的机能并不如PSP，但是像《蜡笔小新》这样的游戏也不是依靠画面作卖点的，游戏性更为重要，而这正是NDS的宗旨。复刻版关卡增加到了16关，画面更加圆润柔和，操作手感依然是赞。游戏中召唤的四位护法的特技增加到了4个，迷你游戏增加到了12个，还增加了更多动画影像，这对fans来说确实是一个福音。触摸屏的功能主要用在打BOSS上，设置比较合理。总体来说这款复刻作品是成功的，虽然复刻手法非常简单，但是游戏的卖点依然如故，还是那么的“猥琐”有趣。

《蜡笔小新 电影乐园大冒险》的复刻就是成功的，Banpresto公司清楚地知道这款游戏的卖点是游戏性，而且在日本超过85%的小学生拥有NDS，所以复刻到NDS上是再明智不过的了。并且这种类型的游戏复刻起来也不麻烦，只要增加新关卡、新的援助技能和动画片段就可以了。总而言之，Banpresto是明智的，复刻是简单的，玩家是自愿的，“炒冷饭”是成功的。



“炒冷饭”这个主题本来就是一顿“冷饭”，就像各大游戏厂商一样，隔三差五就会有游戏媒体炒一遍，要想炒到让各位玩家能舒舒服服地吃下去真的是不容易。在定下这个主题后库巴就有些担心，毕竟是头一次写特稿，而且库巴和八房两人还只是新人，受到组织的重用我们很高兴，所以我们也是很努力地制作这期特稿。不求各位吃下去能夸味道好，只要各位身体没发生异常就可以了，以后我们会更加努力的！：）

周濒	这还不让我上，怎么对得起我这么多邮票钱？（库巴：1.20元的1被邮戳盖上了，下了我一跳，以为20元的邮票呢。）
读者资料	男，21岁，浙江省温州医学院茶山校区，325035，QQ173886751



PSP	SCE	2008年2月20日
	ECT	1-4人/9.99美元
浮游世界		记忆容量128Kb

根据同名Flash改编的PS3下载游戏《浮游世界》获得了广大玩家的好评，这款游戏并没有多么高清逼真的画面，也没有热血澎湃的背景音乐，更没有复杂的系统和繁琐的操作，有的只是类似贪吃蛇的简单游戏方式。游戏中玩家要操控构造简单的浮游生物，在水中吞食弱小的生物躲避强大生物的威胁，使自己变强最终成为水中的佼佼者。近日这款游戏已经登陆了PSP平台，同样使用下载的方式销售。PSP版继承了PS3版的全部原始游戏内容，但是部分追加数据包内容不包含在内。PSP版通过无线连接支持2-4人同时进行游戏。

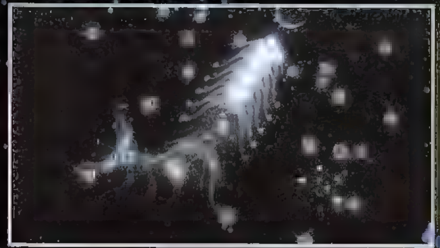
进入微观世界，你会看到小小水滴中的激烈斗争

简单的游戏

游戏操作主要以模拟摇杆为主，控制浮游生物的游动方向，其他按键的功能是一样的，都是发动浮游生物的特技。游戏的背景音乐并不像很多大作那样热血澎湃，可以说非常轻盈柔和，如果不把小P的音量调到最大的话很难听到这若隐若现的声音。相比之下音效的音量就比较恰到好处，每当玩家操控的浮游生物吃到东西或者被敌人咬到时都会发出醒目的叫声。

《浮游生物》不像其他游戏那样有各种模式选项，一进入游戏映入眼帘的是一个硕大的“flOw”标志，这时玩家就可以用模拟摇杆控制浮游生物移动了。在吞下一个红色细胞状物体后浮游生物就会进入液体的深层，吞下蓝色细胞状物体浮游生物就能浮到前一层。游戏类型酷似众所周知的贪吃蛇游戏，不同之处就是浮游生物在吞食大量小分子生物之后会长出触手等各种华丽的装饰物，而且在通关之后简单的浮游生物就会进化成一个全新的物种，新物种拥有一种新技能，玩家可以用新物种游戏，也可以选择以前的浮游生物打旧关卡。游戏中除了玩家要控制自己的浮游生物去吞食水中零散的细胞外，还要想办法干掉比自己体型大数倍的敌人，干掉敌人的方法就是吃掉它们身上的圆球，当敌人身上的所有圆球都被吃掉时它们就会碎成水中最简单的细胞，接下来就可以大吃特吃了。如果被敌人吃掉了就会回到上一层，会出现一些用来补给的细胞，吃了之后再去下一层重新挑战就可以了。





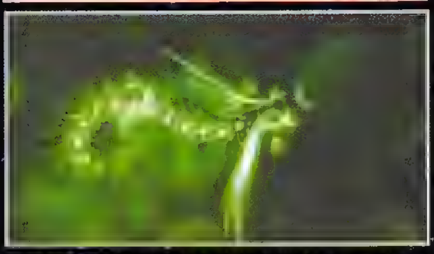


玩家在游戏时如果有事情需要暂停，只要按下START键浮游生物就会升到一个只有红色细胞和蓝色细胞的空间，当办完事情想回到游戏时只要再次按下START键或者吃下红色细胞就可以，如果吃下蓝色细胞就会回到游戏一开始选择细胞的界面，游戏会自动存档，不过再次进行游戏时只能用存档的细胞从头打该关。

丰富的物种

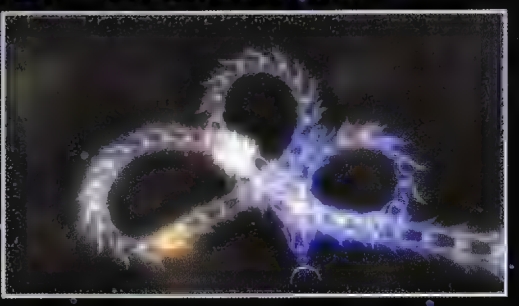
第一次玩游戏时只能使用最低等的浮游生物，这个浮游生物简单到只用一张嘴和一个圈就构成了它整个身体，如果你仔细看的话还能看





到身后有几个圆圈和两个细细的触手。不过可别小看这简单的构造，它会在玩家的眼皮底下一点一点变长变大变亮。虽然浮游生物的世界没有纷争没有战火，但这里也是一个遵守优胜劣汰守则的世界。随着游戏的推进，这条小虫的身体会变得通体发亮，触手虽然没有用处但是会变得非常长，让小虫在这浮游世界里增添几分霸王气势。第一关的小虫的特殊能力就是高速移动，但其实速度也没有快多少。不过玩家熬到第二关就好多了，第二关玩家的新物种浮游生物类似一只海蜇，嘴长在身体的中间，周围有四个圆圈，它的移动速度就远不如前一关物种了，特殊能力是可以高速旋转嘴周围的圆圈，第一不容易被敌人咬到，第二可以把身体周围漂浮的细胞吸到嘴里，非常便利。海蜇生物进化到后期嘴周围圆圈就会变多，身体也会变大变亮，非常华丽。第三关浮游生物会进化成一个海豚的样子，海豚的特殊能力就是可以瞬间加速，需要消耗尾巴长度，当没有尾巴的时候同样可以使用加速，不过距离和时间都非常短，优点是目前所有浮游生物中速度最快的物种，缺点是嘴巴太小，不容易吃到敌人身上的球。进化到后期会长出像凤凰一样的尾巴，身上最多有三个圆圈四条触手。第四关浮游生物会进化成一个蝎子一样的生物，嘴边有两个绿色钳子，尾巴上有个钩子，不过这些都是没有攻击力的装饰品，蝎子的特殊能力是可以潜入水中一段时间，这时敌人不仅咬不到你，连你的影子都看不到，不过潜行的时间非常有限，可以通过吃细胞进行补充。进化到后期嘴的后面会有六个钳子，并且长出三对翅膀。第五关浮游生物会进化得像蜈蚣一样，之所以说它像蜈蚣是因为他进化到后期会像蜈蚣一样长有无数条腿，特殊能力是自动吞食身体附近的圆圈，各种大型敌人都可以轻松打败。第六关浮游生物就变成蛇一样细长的生物了，没有特殊能力，因为这关也没有敌人，有的只是游戏制作小组的人员名单。

全部打通之后每次进入游戏时都可以选择任意形态。游戏支持2-4人联机协作进行游戏，只要大家都打开无线通信就会自动连接，在主机选择好浮游生物之后，其他玩家也会变成同一种形态。游戏中不能互相攻击。





本作同《勇者别嚣张》和《啪嗒碰》一样都是以创意为卖点的游戏，游戏操作简单，让玩家在游戏中了解到即使是一滴水中的微生物也是有激烈的竞争和淘汰的。库巴之前玩过最原始的Flash版《浮游世界》，感觉创意非常赞，一直在期待着PSP版上市的这一天，玩了PSP版之后感叹画面虽称不上华丽但是微生物游动时的液态感非常真实，让玩家感觉自己手中的不是PSP，而是一台电子显微镜。音乐也很适合游戏主题，只是音量稍小。当玩家放着游戏不动时浮游生物就会自己游动起来，就像真的有生命一样，非常真实。当它自己游动时不会吃到红蓝细胞，所以玩家不用担心会去其他层面。所有浮游生物吃东西时都是一口一口吃的，不像贪吃蛇那样碰到就吃了，不过当玩家的浮游生物吃了一种类似蒲公英的微生物后就会通体变红，这时就会进入狂暴状态，嘴巴会张得非常大，吃东西的速度明显变快了。当玩家遇到难缠的敌人时，可以灵活运用START键，快被咬到时就按下，进入不会被打到的水层，等敌人走后再回去。总体来说确实是一款不可多得的创意游戏，只是背景音乐过于悠扬，库巴玩着玩着差点睡着，推荐玩累了大作的玩家尝试一下。





在NDS上有许多风格简约但让人兴趣盎然的创意游戏，也正是这些新奇有趣而简单容易上手的游戏为NDS赢得了大量用户。SONY看来也意识到了这一点，近来，PSP上也经常有一些简约唯美的游戏，如《乐克乐克》、《战鼓啪塔砰》等,这次为大家介绍的《音乐节拍 BEATS》也是这样一款游戏。作为一款创意音乐游戏,本作有什么独特之处呢？不多说了，让我们一起去看看吧。

PSP	SCE Studios London	2007年11月20日
	MUG	1—2人/5040日元
音乐节拍		90K

崭新体验，以指尖划过天籁之水！

一款音乐游戏最重要的是什么？当然是音乐了（被拖走）！无论是怎样的一款音乐游戏都好,里面收录的曲目总有人喜欢有人不喜欢。若是有那么一款音乐游戏，里面全是自己喜欢的曲子就好了——不少玩家都有这样的想法，针对音乐游戏自谱面的方法也是层出不穷,不过多数方法都比较困难，让玩家望而兴叹。不过，SONY为我们带来了这款《音乐节拍BEATS》，这款游戏的特点是，只要记忆棒里有MP3的音频文件，它都能自动匹配节拍配置按键点——你可以尽情弹奏自己喜欢的音曲和歌曲，甚至连京剧和会议录音都可以弹！

游戏菜单

游戏的菜单分为几个大类：GAME，RECORDINGS，PERSONALISE，PROFILE。GAME大项下分为音乐挑战模式（MY MUSIC CHALLENGE）、编曲模式（JAMMING）、在线对战模式(GO TO LOBBY)和教学模式（TUTORIALS）。其中在线对战模式需要连接官方网站。

RECORDINGS大项下分为CHALLENGE，在这个模式里玩家可以弹奏自己在编曲模式里编写的乐曲。PLAYBACK则是播放玩家在JAMMING里原创的音乐。DOWNLOAD自然是连接官方网站下载更新，而SHARE则是把你原创的音乐和朋友分享。



PERSONALISE是系统设置和查看个人信息。CHOOSE THEME是选择主题，就是选单背景的图片；CHOOSE VISUALISER则是选择显影器——在听音乐的时候只是单纯的视觉效果，放到本游戏里就是直接体现玩家的操作了，玩家操作得越好，画面就越璀璨夺目。游戏内置了丰富的显影器效果供大家选用，相信总有一款适合你。可以在HIGH SCORE TABLES查看高分记录。

PROFILE大项下只有读档(LOAD PROFILE)、存档（SAVE PROFILE）和查看制作名单（CREDITS）。

游戏系统

音乐游戏的核心系统自然就是按照节律点中出现的节拍点，点得越准确分数越高。如此简单的系统要做出彩很难，不过这款游戏在系统细节方面确实很体贴，游戏起来既容易上手又不失深度。



如图所示，画面左下是歌曲名称和进度槽，进度槽满了一曲便结束了，上方则是分数。玩家要做的就是待从画面四周飞来的标志飘到中间白打击点的时候按下对应的键，根据按的时机，分为Wrong button、Ok、Good、Excellent和Perfect，Perfect自然是最好的。

随着右下角连击数的上升，右方的分数槽也会上涨，每涨一级，分数就会成倍上升，倍率在画面右上方显示。如果能够点中不时飞来的闪光标志，便能增加位于屏幕左边的BOOST槽，BOOST满档时按下L键，就可以开启华丽的BOOST模式。此时背后的显影器会显示各种华丽效果，而BOOST槽会快速下降，点击标志也从直线飞来变成四面八方集中轰炸，难度直线上升。不过，BOOST中所有飞来的标志都是闪光的，若能正确点选便能够略微提升BOOST槽，如果能够持续正确按键，就能维持BOOST状态不结束，而BOOST里的倍率也是平时的两倍(比如右边的倍率槽本身是满的8倍，BOOST状态中就能够得到16倍的分数。EASY和NORMAL难度飞来的标志往往不够维持BOOST，所以越是高难度越能体现出BOOST系统的魅力。不过需要注意的是，由于BOOST中难度和节奏提升，所以出现MISS的概率比较高，而MISS又是会减右边的基本倍率槽的，所以贸然BOOST或许会适得其反。何时爆BOOST也是游戏的策略性之一啊。

丰富的编曲模式

即使是游戏内置的音乐加上记忆棒里几乎无限的音乐资源，还是满足不了某些非常非常有爱（胃口太大）的玩家——不知道你算不算，不过总之，游戏还是照顾到这些人了——游戏提供了自编曲目模式JAMMING。

打开JAMMING，游戏提供了许多模板可供选择，这些模板的节奏、出场乐器和曲调都各有不同。开始后，你可以像正常玩游戏时候那样弹奏，此时，左下角的进度条变成了节拍器，而R键则可以切换发声的器械，切换后的效果是否持续可以用L键来切换(HOLD CHANGES或者HOLDING CHANGES)。按下SELCT键盘可以调出播放选项，有静止、快放、快退等基本功能。

编写完毕后，按下START打开菜单，就可以在RECORDING里保存自己编写(确切的说是弹奏)出的歌曲了。这个乐曲既可以自己弹奏，也可以分享给其他玩家。





只差一步是神作——这是笔者最大的感受。这款游戏确实非常不错，只可惜好些部分差了一点，导致这款游戏没能成为“神作”。比如，本作最核心的音乐识别自谱点系统没能做到完美。首先是它只支持中高码率的MP3格式，码率略低的MP3和WMA无法识别。其次是游戏对于人语的识别能力明显偏弱，为单纯音乐谱点时候往往能谱好，为歌曲谱点时却时常对不准词。还好可以调高难度（提高采样率，使正确的节奏点上尽量有打点）解决。还有就是游戏对MP3的信息和文件名要求比较苛刻，如果有全角字符或者中文、日文的话便不能正确显示(呃，这个抱怨的立场有点……)虽然这个问题可以通过修改音乐文件的标签信息来克服，但毕竟还是麻烦了点。不过瑕不掩瑜，这款游戏总体来说还是一款值得一玩的好游戏。



本作是2006年底在GBA平台上发售的《命运迷阵》的续篇，游戏中玩家可以体验在地下城迷宫中冒险的乐趣，这次仍然由原班人马Sabarasa小组负责开发，不过发行方变成了Graffiti公司。游戏分为地下城战斗部分以及城镇冒险部分两个环节：在城镇中玩家要向各方势力打听敌人的情报，并且购买战斗用的武器和防具；当准备万全后，就可以向充满怪物的地下城展开挑战了。游戏的战斗以第一人称的主观视点展开，加上华丽的3D特效，战斗效果临场感十分出色。

NDS	Graffiti	2008年4月2日
	A·RPG	1人/价格未知
命运迷阵DS 测试版		512Mb

龙与地下城的命运迷阵等着你来解开

数百年以前，在众神的庇护和祝福下，艾柯尔大陆是一片富饶美丽的国度，人们在肥沃的土壤上安居乐业，大家都过着幸福的生活。但是人性的懒惰改变了这一切，人们认为这样的繁荣昌盛是理所当然的，他们遗弃了寺庙，慢慢淡忘了对众神的信仰，并且开始转而崇拜强大的异教力量。众神看到这种现象后心情沉重，他们收回了所有的庇护和祝福。于是大陆美好的景象迅速恶化，土地也逐渐变得贫瘠和荒芜，灾难随之降临——

几个世纪过去后，在卡什王国里诞生了希望——那就是英雄哈拉克。他领导着人民，告诉他们所犯下的错误，并创设了赎罪之路。但是在地下深处有一股邪恶的势力在蠢蠢欲动，企图阻止哈拉克国王的计划。人民不断受苦，有的人放弃了希望，但更多的人相信国王最终会成功的，因为这片大陆正需要英雄的出现。

本作在迷宫里是采用第一人视的视角，所以只会看到场景而无法看到控制的人物。用方向键或触摸笔控制方向和转身，L和R可以同方向的水平移动，要不断探索。很多机关可能设置在墙上，走过去用笔划一下就可以开启了。战斗只要对敌人选攻击即可，但是位置很重要，如果敌人不在正前方很容易打不中，出现这种情况的话就要赶快用笔调整过来。另外，在迷宫内按SELECT可以看到走过的地图全貌和说明记号。





一开始老板会介绍去找住在右边的战士大师，大师告诉你左边的老女士需要帮助，和老女士谈过后就会进入第1个迷宫。打死两只怪物后任务就结束了，可以先去向大师关于技能的事情，他会告诉你要提升等级分配点数之类的，也可以花钱向他提升技能点数。

去守卫兵营(Guard Barracks)打听，再去右下拿便条和钥匙，再和守卫兵营的队长说话就可以去右上了。用钥匙开门后进去探索，里面墙上东西很多要仔细搜寻，到深处发现一具

张耀文　告诉大家一个秘密，在家给《PG》烧香会中大奖的！［某编：清明已过，别再祭拜。）

读者资料　男，13岁，天津市河北区真理道萃华里28门401室，300150

尸体，难道这就是那个失踪的卫兵吗？开启旁边的门要离开时却听到惨叫声，和守卫兵营队长谈过后去一开始的酒吧，看墙上的告示。然后和酒馆的人交谈，和醉汉对话选12213就可以得到秘语。到左边领主的房子(Lord's House)去，说明要帮忙救人，那人就会帮你在地图做上记号。



分别去往旧宅（Old House）和领主的房子对话，出来后再进去说一次。然后去找守卫兵营里的队长通报情况，这下盗贼公会（Thieves Guild）就可以进入了。接着打听到盗贼洞窟的消息，在城镇左边的商店（Village of tur）可以买武器道具等东西。出城在北方找到盗贼洞窟，在地图左上有个蓝点的地方有一个机关，踩上去之后放置石头就可以卡住了，目前这里的宝箱还打不开(大概是解锁的技能点数还不够)。

回到镇上，先去盗贼公会再去守卫兵营听取情报，然后就可以进入废弃寺庙（Forsaken Temple）了。选第1项得到卷轴，此时回到盗贼公会可以花钱买到红羽毛，顺道告诉抄写员（Scribe）找到东西后还给他，他会介绍能够翻译卷轴的人给你认识。武器店和防具店还有一对情侣不被双亲认同，可以帮他们送信送戒指等信物(为了爱情就不会多走几步路么 –_–b)。

请隐士（Hermits）翻译好之后他会请你帮忙解决盗贼问题，在解决盗贼后可以找到货物，还有被绑走的德鲁伊（Draul），回去向队长和哈吉娜（Hakina）报告都有奖赏。和武器店的老板对话，他会问起女儿的事情，再去防具店，老板一样会感谢你，这时回到武器店会遇到店主的女儿，可以获得珍爱之泪。道具店的老板会制作需要的水，但是前提是先要帮他拿到药草，如果之前在地下室捡到的药草没卖掉的话就可以直接交给他了。

到废弃寺庙混合东西就可进入，如果之前有提升陷阱技能就可以看穿假墙。这个迷宫一共有3层，里面还有非常皮厚的Boss。在第2层会遇到沙地灵(Shadeling)，他有个朋友被困在此处，经由第3层下来才能找到。在迷宫里能够捡到10块石头，根据提示，在墙上的3个凹槽中按照左3中1右6的次序放好石头开启秘道。蓝色地板墙壁也有提示，B是黑W是白，根据提示来踩就好了。之后会找到塞德里克(Cedrias)，他说要先找到钥匙。去第3层找到两颗宝石钥匙，可以开启左上方的门拿到内室的钥匙。那只皮糙肉厚的Boss在第2层，即使打不过选择逃跑也没有关系，只是这样的话就得不到稀有的战利品了。





这个游戏该怎么说呢？对AD&D（Advanced Dungeons and Dragons，龙与地下城）规则无爱的同学大概提不起任何兴趣，而且要是以前从未接触过PC上的美式RPG经典名作《魔法门》系列的话，上手很可能会非常困难。游戏的画面比较偏向阴暗系，虽然很有地下城的感觉但玩的时间一长就会发现眼睛相当吃力，而且视角的转换也有点让人头晕；背景音乐也没有什么亮点，平平淡淡的节奏始终环绕在耳边，无法有效调动起精神全身心地投入到游戏当中去。不过毕竟这是官方放出的提供给爱好者抢先试玩beta测试版，主要目的是用来收集玩家对游戏的看法和建议，所以本作里会出现上述问题和诸多bug的现象也是可以理解的。当然对于在国内没有便利条件将自己想法回馈给厂商的同学们来说，不推荐大家模仿由于工作原因而成为编辑部小白鼠的露琪。

C



《Q版EVA》是以《EVA》为蓝本改编的系列作品。被改编成可爱Q版角色的真嗣、凌波丽等人在第三新东京演绎种种有趣的故事。目前，本作在NDS上推出一款休闲游戏。游戏以第3新东京市立内მ天学园为舞台，以校园生活为题材，收录了大量迷你游戏。无论各位玩家之前有没有接触过《EVA》系列作品，都可以在体验有趣简单的操作同时享受到超棒的游戏剧情。

NDS	BANDAI NAMCO	2008年3月20日
	RPG 1-2人/5040日元	
Q版EVA	256Mb	

体验轻松活泼的搞笑学园生活！

《新世纪福音战士EVA》在日本大获成功，至今还拥有一批为数众多的EVA的铁杆FANS。不过，坐吃山空总不是好办法，所以风格可爱、题材轻松的《Q版EVA》系列漫画面世了。这个系列一改本作深沉厚重的基调，人物的形象全部都是Q版，剧情也以描写角色们轻松、欢乐的搞笑生活为主。目前，一款以《Q版EVA》系列为蓝本的游戏登陆了NDS平台，秉承系列的理念，这款游戏自然也是一款轻松搞笑的休闲类游戏。

轻松简洁的系统！

游戏中，玩家要扮演真嗣君来体验轻松愉快的学园生活。游戏按照时间日程来发展，每个月，真嗣君都会在生活中遇到各种各样奇怪的问题，玩家就要拿起手中的触笔将问题解决，从而让真嗣君顺利度过每一天。问题解决之后，还能够根据真嗣君的表现获得收集品，请尽量收集全部吧！一件事情往往会有好几种解决方法，用不同方法解决，结果和得到的奖励也是



不同的。随着时间更替，真嗣君的学园生活自然也会迈入一个个新阶段，从上学到假期，从春日到秋夜，还有节日、郊游等特殊事件，丰富多彩的学园生活等待玩家去探索、体验。

丰富多彩的小游戏类型



游戏中解决问题都是通过小游戏来实现的，只要能成功达成游戏条件，就可以完成任务过关。作为一款小游戏集合类游戏，小游戏的类型自然相当多，在游戏章节选择时可以看到本关小游戏的类别，共有五大类。

タッチアドベンチャー：触摸探索。这个类型的小游戏类似AVG，玩家要以触笔拖动画面，找出各种可能触发事件的物体或人物，然后用笔圈中选择的事物。如果选择正确，就会出现红色圆圈，灰色圆圈则 表示错误。点选红色圆圈就可以触发事件了。并不是所有事件都有利于解决问题，所以请尽量思考后行动。这个模式的



成功关键在于用最少的圈点次数解决问题，次数太多的话解决会失败，而快速解决问题的话就可以得到稀有的收集品。问题取得阶段性突破时，上屏负责说明的美里小姐会给出提示。

タッチアクション：触摸动作。这个类型的小游戏类似ACT，玩家必须要在规定的时间或次数内达成规定的目标，比如跑到终点或者取得足够多的道具。游戏中往往会有妨碍的对手和敌人，避免敌人的妨害或者想办法妨害对手也是取胜的要诀之一。此类游戏获得高评价的关键是取得尽量高的分数、尽量少失误或者尽量快速完成任务。

タッチパズル：触摸解谜。此类游戏类似PUZ，目的自然就是解决各种各样的谜题，比如拼图、设计机关等，达到剧情中的目的就可以过关。当然，和探索模式一样，解决方法并不是唯一的，选出最恰当的解决方案才能够获得最好的奖励品。此类游戏获得高评价的关键是尽量少的行动次数（拼图等）、尽量完善的效果（比如叫醒熟睡的人，推醒也是办法用酒瓶砸头也是办法……）

たくさんタッチ：尽量触碰！触摸类游戏传统的游戏方式之一，在限定的时间内点击尽量多次或者用最短的时间点够规定的次数。此类游戏的评价自然关系到点击次数。

ハートにタッチ：碰触心灵模式？其实没什么大不了的，这个模式完全就是问答，问答的目的是取悦朋友或者缓和发怒的人的情绪，每关开始前都会规定一个“友好度”或者“冷静度”，在若干问题之后，若能达到规定指标就可以过关。每道题目都有规定的时间，同样的答案在不同的时间选择也可能得到不同的结果（类似樱花大战的LIPS）。本类游戏的评价指标是最后的“友好度”或者“冷静度”，当然是越高越好。

完成游戏剧情模式之后，可以开启一些隐藏要素和特典如cg鉴赏模式和音乐欣赏模式等。据说满足一定条件还可以阅览原著漫画，可惜时间紧张，笔者没有打出来，诸位自行努力吧。



这是一部乏善可陈的游戏——嗯，本次的一句话评价就是它了。本作是而且只是一款根据《EVA》系列改编的游戏，除了根据EVA改编之外，闪光点很有限。虽然是根据QEVA改编，不过游戏剧情里并没有再现原作的吐槽精髓（汗），反而有点类似过家家；小游戏数目算是很多但只有5大类，基本上都是在同样的框架下进行细节的变化，玩久了难免雷同感。怎么说呢，以可爱的EVAQ版+小游戏作为卖点的这款游戏，却是感觉剧情既不可爱，游戏也不有趣的两不靠谱。脑白金的热卖带来了极大的商机，自然也涌现了一批跟风以图赚钱的作品，虽然有点不客气，不过我得说，即使是跟风也应该做出自己的特色，没有特色的游戏，嗯，怎么说呢，挺没存在感的。



D3公司旗下的《简单DS系列》居然出到第35弹了（去查了一下资料，PS2版有105弹 Orz），这次的游戏标题是《THE 原始人DS》。虽然官方把本作定义为A·RPG，不过玩起来感觉更像是即时战略的类型。游戏中玩家要担任原始人领袖发展村庄，带领同伴们进行冒险和狩猎，取得用来发展村落的素材，体验原始人进化的全过程。和PS2版一样，玩家可以指挥最大20个同伴去狩猎巨大的动物或者恐龙，狩猎成功就可以得到素材，用来使村落发展壮大。

NDS	D3	2008年3月27日
	RTS	1人/2800日元
	THE 原始人DS	256Mb

诠释人类发展进化史的教科书游戏

在很久远很久远的过去，有一只可爱的小猴子在森林里面居住，每天靠着打猎和捡从树上掉下的果子勉强充饥。某天他（它？）穿越了生活着的这片丛林，突然出现在眼前的是一棵高耸入云的参天大树，树上结有一个神秘的果实(苹果？)，在阳光下闪闪发光。小猴子禁不住诱惑摘下果实吃掉后获得了智慧（新人类的亚当？），于是他叫来伙伴准备在这棵大树下建立猴群的家园。这时，猴群里资历最老的猴爷爷走出来告诉小猴子，想要驻留在此处安家落户的话，首先要做的是满足大家对食物的需求。于是，小猴子肩负起了猴群的头领工作，每天率领着村子里面的强壮小青年外出打猎寻找食物。为了建设和发展自己的村子，也为了他们的家园和人类（？)更美好的未来，猴子们每天都在辛勤地分工劳作，而且在他们的身上，也逐渐产生了一些微妙的变化……

玩家在游戏里扮演的就是这只吃下禁果小猴子，身为队长的你需要做的是从村子里带领同伴们外出打猎，并且指挥大伙搬运食物和材料。你的行动会直接影响到村子的发展和未来，随着时间的推移，猴子们学会了使用各种道具，村子会变得越来越繁荣，文明也在这个过程当中慢慢地积累沉淀下来，最终，完成了由动物转变成原始人的究极进化。





本作一改之前PS2版繁琐的按键操作，特别针对NDS版采用了纯粹触摸笔的操作设定，几乎用不上任何按键，初心者也能较快地上手。游戏开始的时候只有5只小猴子作为战士跟随着主角，玩家每天要率领着这些同伴们去村子的周边区域开拓地盘，并且保证带回足够的食物供大伙生存。

游戏初期村子里只有生产人口（猴口？）的设施，每天生产的数量一开始也只有1（看来计划生育从远古时代就出现了 —_—），随着时间会慢慢增加。等人口上限达到10左右的时候，每天就可以带足够多的食物回来；当然有多余人手的话，其实还可以搬运回来一些材料用以建设村子发展文明。虽然每天带回来的多余粮食都会腐烂掉清空，不过剩余量是可以影响到第2

武华仁 还可邮购DS和GBASP么？邮购要几个金子？（邮购部：现在只开通杂志的邮购业务，另据说走私黄金最高可判死刑）
读者资料 男，11岁，江苏铜山新区长江东路89号201，221116

天村子增加的人口，所以尽可能地多带一些食物回来也是很有必要的。

系统方面非常简单明了，基本上可以划分成建设村子和外出战斗两部分。游戏画面的上屏菜单可以确认目前村子里拥有的资源，以及人口的变化曲线；下屏幕的建筑则分别有不同的功能。

自宅：察看村子的发展情况，另外游戏也是在这里进行记录的。

联络板：可以随时查阅游戏的操作方法和各类教学相关的说明。

交流广场：向村民们询问有关游戏小技巧之类的信息。

战士训练所：在这里可以设定生产的人口数，初期会以每天1人的速度把村民们培养成战士。外出战斗携带的最大战士人数为20人，战士总人数上限为50人。

图书馆：用来查看怪物、材料、设施、武器道具共4种游戏图鉴。

坟墓：缅怀阵亡同伴的悲情场所，毕竟牺牲总是不可避免的。

外出战斗部分的操作也很容易，用触摸笔点击部队进行移动，点食物或者材料你手下的小猴子就会过去捡起来，再点一次则是把东西放在地上，也可以双击这些食物材料就地吃掉（食物补充体力、木头提升速度、石头增加攻击、



金属强化防御）。战斗则是单击目标锁定怪物，手上没有物品的小猴子就会一拥而上群起围殴之。要是碰上怪物体型比较大的话，推荐先把手上的东西放下然后集体发起攻击会保险一点，否则兵力一旦被分散开就会导致损伤惨重的后果。

此外本作还能够通过NDS的通信机能和好友交换素材。随着村落的发展，村民们也会发生进化，一开始是人猿，后来就慢慢变得很接近人类的模样。那么现在，就来带领原始人令世界不断进化发展吧。







一直以来都对D3会社推出的《简单DS系列》没什么感觉（之前还一度以为D3是家欧美公司 -o-），光看名字和售价就直观地给人廉价版小品游戏的印象，因此便没有多加留意，不过这次的《THE 原始人》倒是让我眼前一亮。游戏有点NGC上《皮克敏》的味道，通过可爱的人物（喂，那明显是猴子吧，至多算是猿人 @v@）展示战场上瞬息万变的形势，采用这种表现手法即使是对美式即时战略类型不感冒的同学，也不会从接触一开始就产生放弃的念头。实际上，本作在对即时战略的把握上更接近于这种类型的实质，而不是像FF XII RW那样只是单纯从人海战术上体现出即时战略的雏形概念，当然这种情况以前在美式即时战略类型的发展初期也曾经历过。现在似乎有越来越多的日系厂商开始对这个在世界范围内掀起大人气的类型展开摸索，让我们拭目以待即时战略游戏的新变化吧。

B

岂蒙	看到PG中一同奋斗的高三学子们，很开心啊！让我们高喊一声："押忍！"
读者资料	男，20岁，吉林省四平市财政局，136000

■文责/库巴

香港同胞请注意，天下没有免费的午餐！
奸商假借免费改机实则下套利诱！

随着怪物猎人2G的发布，再次掀起了联机的热潮，各大怪物猎人贴吧Q群纷纷组织玩家聚会，各位玩家自然踊跃参加。当然香港玩家也不例外，他们也组织了诸如此类的猎人聚会。不过《怪物猎人P2G》官方公布的最低PSP固件是v3.80firmware，v3.71以下版本将无法打开游戏，虽然v3.71可以正常运行游戏，但是一旦日后主机升级了，原来的怪物猎人2G的存档就会丢失，还会出现在任务中更换地图场景时死机的现象，所以每位玩家都想把小P升级到v3.80或者最新的v3.90再开始玩游戏。但是在香港并不像大陆这边有很多商家提供改机服务，即使有也收费惊人。而且一般的玩家又不会使用神卡和神奇电池改机，跟着网上的教学改机又怕改成砖头，所以在香港只有一小部分人改机。于是香港玩家需要改机这个市场空缺就被一家名为H××C的网站抓住了，该网站包下九龙观塘一家咖啡店举行免费改机活动，改机之后还会送给玩家小礼品，这样的馅饼从天而降，就算是在大陆，各位玩家也无法抵挡诱惑吧？但是冷静下来想一想，该网站这样做有什么目的？就算改机不需要什么本钱，包下一家咖啡店总是需要花钱的吧？难道只为了做广告宣传自己吗？



活动当天现场人头攒动，免费改机果然诱惑不小。还没进入咖啡店，大厦门口已经贴上写着“免费升级”的路标了。进入咖啡店后，首先要在接待处进行登记，之后才能排队等待改机，由于咖啡店的店面不大，来改机的玩家又多，所以很多玩家只能等在房间外面排队。进入房间后，组织活动的一名接待人员拿着之前在该网站报名的名单核对玩家的身份。在身份确认之后，该组织一名成员用神奇电池帮玩家改机，大约5分钟左右改好一台。改完机的玩家都不愿离去开始联机狩猎，这时就会有人给玩家们发一张PSP液晶保护膜和一张某电玩店购物10港币代金卷。看到这里你可能还不知道奸商的圈套在哪里，原来代金卷的使用电玩店名叫××猪店，这家店是H××C网站特约合作的商店，网站举行活动发一些合作商店的代金卷本来没什么，但是这家店早在合作以前就一直骂名不断，几乎所有光顾过这里的顾客都感到这里贵的离谱，直到现在也依然没有收敛奸商本色，但是最近只要有人问去哪里买机器好，几乎整个H××C网站的人都会告诉你“××猪店物美价廉价格公道童叟无欺”。然而只要去其他网站论坛看一看就知道，都是骂声一片，有传闻该猪店和H××C网站有利益上的关系。猪店广告牌上写着“H××C指定优质商户”，但是别家的怪物猎人2G卖288港币，你卖338港币，就算用了代金卷还多赚上40港币。这样的“优质商户”真叫我们汗颜。



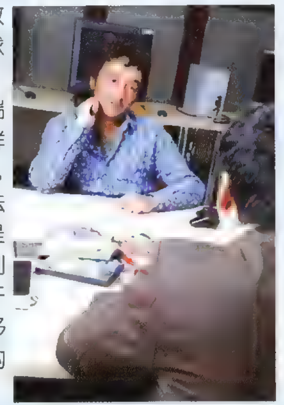


赵雷	清明节快乐！总觉得这句话怪怪的。（库巴：过节总比被过节好，清明节快乐！）
读者资料	男，16岁，大里市下关环城南路31号西电住宿区76栋，671000，QQ694074033

《实况足球2009》得到全部球衣授权!
制作人高家新吾先生表示会加入女足模式!

是的,你没有看错标题,这条新闻也不是来自民间,日期也不是四月一号,这是实况足球系列的制作人高家新吾先生在3月31日接受日本著名游戏杂志《Fami通》的采访中透露的PES2009的开发进展。

目前PES2009开发度约为20%,引擎是在2008的基础上进行改良,对应平台依旧是PS3、X360和PC版本,Wii版目前没有考虑。游戏大概在2008年第四季度(2008年11月到2009年2月)发售。PES2009中所有球队将会获得官方授权。长久以来,实况系列都因为在授权方面远不及FIFA而给玩家留下很多遗憾,而KONAMI方面也深知这点,于是这次新作中特意花了很多资金购买英超和德甲球队的授权。因此,PES2009的六大联赛的所有球队都已获得授权。KONAMI还将聘请多名球星进行动作捕捉,这也是实况系列首次采取动作捕捉,PES2009的球员动作将更加逼真。比赛加入了3个新视角,分别为教练席视角、角旗视角和裁判视角,不知道用这3个视角进行比赛是否会觉得眼晕。最惊人的是高家新吾先生表示由于蓝光光盘的大容量,因此PS3版本将在游戏内推出女足模式,收录了29支女足球队,中国、德国、美国、巴西、瑞典、挪威、朝鲜等队均收录其中,女足模式的玩法与男足相同,但是在球员数值上,则略有不同。关于PES2009的更多消息将在7月份的E3公布。



网络即时通讯沟通工具Skype
PSP专用耳机发售日确定!

Skype是网络即时语音沟通工具。具备IM所需的其他功能,比如视频聊天、多人语音会议、多人聊天、传送文件、文字聊天等功能。它可以免费高清晰与其他用户语音对话,也可以拨打国内国际电话,无论固定电话、手机、小灵通均可直接拨打,并且可以实现呼叫转移、短信发送等功能,国内拨打费率为0.17元人民币/分钟,中国到美国也是0.17元人民币/分钟,全球费率基本在0.1元-0.2元人民币左右。

Skype登陆PSP早已不是新闻了,只要你的周围有无线网络,就可以和其他Skype用户进行免费通话。不过由于官方一直没有发售PSP Skype专用耳机,玩家只能利用之前发售的麦克风进行通话。现在根据一项可靠消息,针对PSP Skype的耳机终于要发售了。该耳机将于4月25日发售,目前BUY.COM网站已经接受预订,售价22美元。随后将于5月7日,在亚马逊购物网开卖,售价30美元。相信又要有玩家破费了。

在发达国家和地区几乎所有公共场合都有无线网络,方便顾客用手机或笔记本上网办公,再加上Skype有庞大的用户群,收费很低,使用PSP Skype又是完全免费的,相信使用PSP打电话的推广一定会非常顺利。而国内目前只有麦当劳避风塘星巴克等场所有无线网络,虽然PSP已经非常流行,但是知道Skype的玩家还是少之又少,使用Skype打电话的人就更少了。总而言之,中国这里有很大的市场,但是推广起来并不容易。



赵攀蛟	高三的同志们加油啊!还有60天就解放了!
读者资料	男,20岁,河北省石家庄市第二十四中学高三,050050,QQ275537971



A·RPG 角色扮演	
游戏名	伊苏DS
厂 商	Falcom
发售日及其它资料	●2008.3.20 ●1～4人 ●5040日元●256Mb

《伊苏》系列是日本Falcom会社于1987年在PC上所推出的横向卷轴类动作角色扮演游戏，采用简单的动作技术，配合具备有剧情张力与角色魅力的演出，以及广受好评的配乐，成为了Falcom的招牌作品之一（另一招牌作品是《英雄传说》系列），并移植到其它游戏主机平台上发售过，在国内则是由娱乐通公司代理发售过PC中文版，系列累计总销量超过了400万份。



经典名作移植掌机

如果双手中不握着剑就无法保护你

上个月推出的NDS强化重制版《伊苏DS》与《伊苏 II DS》，是以系列作最初两款作品为题材所改编。游戏中玩家将扮演红发青年冒险家亚特鲁，通过1代艾斯提利亚与2代天空大陆伊苏的冒险，逐步了解神秘古国伊苏的兴衰以及一切灾厄的根源。

《伊苏》是以红发的少年勇者冒险家亚特鲁为主角，描述他探索古文明的冒险故事。操作方式为半即时性的战斗，通常只有奔跑、跳跃、挥剑、施展魔法等动作，没有复杂的指令，向来以操作简单但富有挑战性的游戏趣味著称，再加上Falcom精良的美工和音乐设计，使《伊苏》系列成为了Falcom的招牌作之一，也是日式A・RPG代表性的游戏。

这次的游戏战斗系统大幅改变，由原作的冲撞式攻击改为按钮挥剑式攻击，并加入连续攻击等要素，进一步提升了游戏的动作性。另外也支持NDS特有的触摸笔操作模式，此模式下还原了类似原作冲撞式攻击的操作感，并且游戏提供了4种难度让玩家选择，无论初心者还是系列拥趸都能很快地上手。

↑看到不逊色于当年的画面表现，老玩家顿时泪流满面。



→半即时的战斗系统紧张感十足，华丽地迎击吧。



游戏名	伊苏Ⅱ DS
厂　商	Falcom
发售日及其它资料	●2008.3.20 ●1～4人 ●5040日元 ●256Mb

本作是在PC上经典的日式角色扮演游戏《伊苏Ⅱ》的强化移植版。作品在保留原有游戏内容的前提下，根据NDS的双屏和触摸特性加入了全新的攻击动作和连击系统，使用双屏的功能可以随时查看角色的HP、MP和地图等重要情报，方便于玩家更快捷地进行战斗和观赏剧情。在附加功能部分，本作支持NDS无线网络联机，提供最多4人同时参与的联机竞赛模式，参赛玩家要于限制时间内比赛，看谁能够收集到最多打倒敌人所掉落的物品。将本篇故事通关1次之后，还可以选择在最短时间内连续击倒所有boss的"极速挑战"模式，以及可自由聆听鉴赏游戏配乐的"音乐欣赏"等附加模式。

重制版再现当年的感动



但是手里一直握着剑就无法抱紧你

《伊苏DS》与《伊苏ⅡDS》承袭原作的基本架构，并大幅翻新了内容与系统部分。游戏画面采用3D背景同2D人物相结合的方式绘制，操作方式针对NDS的双屏幕设计，上屏幕显示主要游戏画面与剧情事件，下屏幕则是显示各种游戏数值与地图等辅助讯息。美术部分请到了由担任近期《伊苏》系列关联作品插画与角色设定的插画家田上俊介负责。

原则上PC版及其它电脑系统平台的移植都是由Falcom自己负责开发与销售，而游戏主机的移植则交由Falcom授权的厂商委托进行。后来随着电脑技术的进步，Falcom便根据新系统平台的性能对游戏内容做出一定程度的调整与变更，并且添加了一些新的游戏要素和情节，这样重新制作的游戏不叫做移植版而被称之为重制版。1998年Falcom推出《伊苏》的重制版《永远的伊苏》，获得玩家热烈的回响，于是《伊苏Ⅱ》等后几代也陆续被重新制作，这次NDS版首发的两作就是标准的重制版。由于《伊苏》系列在游戏领域里的成功，之后也推出过OVA动画、小说、漫画等衍生作品，扩展到游戏以外的媒体上，可以说是很有代表性的ACG人气题材。



→红发勇者屹立于山顶，望着对面的城堡，一段波澜壮阔的冒险物语即将上演。

在《伊苏》推出之前，角色扮演游戏正处于比拼作品难度的时代。虽然有不少玩家对研究游戏系统和破解谜题乐在其中，但更多的玩家不喜欢难度过高的游戏。Falcom所设计的《伊苏》系列就是以此作为市场的切入点，以"现在开始，RPG进入亲和的时代"的宣传口号为引导，改变了RPG追逐难度的极端模式。除此之外，因为游戏过于简单便会使挑战性与游戏性大幅下降，所以《伊苏》系列也在游戏平衡度上极力调整，努力达到容易上手而又不失挑战的两衡佳境。这种平衡度的观念对后来各类游戏的开发理念都有深远的影响。



←上屏幕显示事件对话，下屏幕则显示人物状态，这已经成为很经典的设计了。

刘江	掌机游戏不该只是少年的特权，对于我们上班的青年来说也是缓解压力的有利途径之一。
读者资料	男，25岁，山东济南洪楼南路46号济南建工总承包集团有限公司第一分公司，250100



为了让各地玩家了解市场动态，原本一页的严俊专栏改名为"PG特工组"并且全面扩版，介绍更多城市的市场动态。

文/严俊

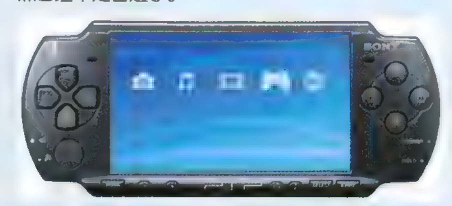
第 4 回 这次的话题

淡季的迹象非常明显，近期全国各大城市的买卖都不好做，恐怕要等到五一期间才能缓解。PSP2000大涨后终于慢慢回落，山寨组棒行情调整，伪棒气焰受压制。R4预料中的全面退市，后续产品推出？

南昌地区市场动态

本期市场持续萧条，基本上除开周六很难有什么大买卖可做，僧多粥少的尴尬局面更加剧了商家之间的恶性竞争。最近PSP2000的行情终于回落到正常水准了，不过几乎可以肯定接下来在五一期间还会再涨上去，诸位有购机计划的赶紧落实，以免错过最佳时机。黑白系主机和彩色系差价不明显，惟独粉红色主机身价高到离谱，因为货源的关系一度全市场都找不出几台来，价格更是比其他颜色主机要高出近百元。不过正所谓百货有百客，越是稀少的东西就越有人要，有的主儿直接就是一句："价格不是问题"，真是有趣。记忆棒行情略有波动，真高速4G组棒大量面市，价格也比较之前要优惠不少，有望成为时下配机主流。

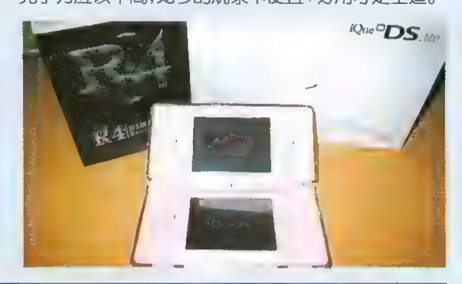
DS终于度过了漫长的缺货期，各种颜色的行货主机陆续恢复供货，价格和之前并没有太大的变化，不过白色主机依然拿不到货，全市场一机难求，身价自然水涨船高。中国龙限定版主机在市面上已经彻底绝迹，经销商方面也表示不太可能再供货，就此宣告龙版和之前马里奥版一样成为历史，至今依然有不少玩家咨询，我们也只能是表示遗憾了。烧录卡方面，R4在南昌灭绝，已经不是价钱问题了，难得有货的基本上也是二手卡，R4死忠们不必再抱幻想了，现在是TT和AK2的天下，之前的EZ5也还有卖店在做，不过显然已经不是首选了。



广州地区市场动态

作为全国源头市场，卖店的屯货量显然是最大的，这次PSP2000行情一涨一跌导致市场略显混乱，各种报价都存在，一时间令玩家摸不着头脑，不过相信读者大人拿到本期杂志的时候应该会平稳下来。广州的主机报价向来分的特别细，或许是供货充足的关系近来最便宜的是白色主机，只需要1400元即可搞定，其次是黑银蓝紫四个颜色款，相对要高出30元的样子。和全国其他城市一样，广州方面的粉红色主机也很紧缺，报价高达1500元，按照批发商的说法水货过来通常是十台其他颜色才可以拿一台，价高也就无可厚非了。不过这样的情况应该是暂时的，毕竟通常会购买粉红主机的都是女性玩家，实际市场需求量肯定不大，价格回落是迟早的事。另外像大红色主机的报价在1600+的样子，销量依然不大，说实在话大红色主机实物并不好看，多花钱显然不值，玩家自然也懂得算这笔帐。

广州市场的混乱还表现在记忆棒方面，上期就提到为了加强竞争力，山寨厂已经调低了8G组棒的出价，但实际上依然有一些卖店开出500元左右的报价。或许是高价老货没有清空，或许是混水摸鱼，无论出于何种原因都是不厚道的，玩家大可不必理睬，看他们还能熬多久。DS方面，本期iDSL行情平稳，供货也充足，也上期一样1050即可搞定，由于行货主机力撑市场的缘故，水货主机包括日版和美版基本上已经退出市场，不过相信在日后某时行货吃紧肯定会杀回来。烧录卡方面，上期就有爆料停产的R4果然是退出了市场，批发商方面声称开始出货所谓的R4二代产品，在市面上暂时还没有看到，不过据悉批价比较高，实际零售价也不可能便宜，也就是说该产品日后的市场竞争力应该不高，如今的烧录卡便宜+好用才是王道。



上海地区市场动态

上海方面显然还有很多卖店的PSP2000高价屯货没有出完，虽然大行情已经回落也没能及时响应，黑白银蓝粉紫绿七色基本都统一在1530元的样子。按照其他城市的行情来说粉红色1530可以理解，但其他颜色也这个价显然是偏高很多的，但这就是上海的实际情况，没办法，本地玩家也不必喊冤，地区经济和消费能力决定价格。主机方面，继怪物猎人限定版之后，星海传说限定版成为了高档稀有货，这套宝贝包括了星海传说花色款的蓝色主机一台、星之海洋UMD一张、星海传说主题银色收纳包一只，市场零售价2200元比较合理，星饭们可以考虑入手收藏。记忆棒方面依然虚高，完全没有跟上大行情的价格变动，普通红棒的报价在180元左右，真高速棒则是200+，不太合理，相信过段时日应该会回落。

DS方面本期行情几乎没有变化，IDSL报价1100元雷打不动，颜色方面同样也是白色吃紧，其他颜色供货正常。中国龙限定版日渐稀少，价格有见风涨的趋势，估计过不了多久也就和其他城市一样灭绝了，有意收藏的玩家抓紧最后的机会哦。烧录卡方面基本上是AK2当道的局面，其他烧录卡要么缺货要么没人要，近期倒是有新品上市，但鉴于知名度有限基本上成不了气候，做的人也不多。



北京地区市场动态

北京方面2000型主机行情平稳，黑白银蓝紫绿六色报价基本上在1470的样子，不过粉红色主机同样也要贵出不少，看来粉红色缺货是全国性的。大红色主机的报价是1750元左右，限定版主机方面上期说到的怪物猎人版终于度过了高峰期，和预计的一样降价100元，现在只需要3200元即可拿下（上期笔误写成2200元请读者大人见谅）。除非批发商方面调价，再次降价的可能性已经不大，诸位可以考虑入手了。记忆棒方面略有变动，普通红色4G组棒报价175元，真高速棒则更贵，而马夹伪棒在红了一段时间之后似乎没了音讯。随着传统组棒的价格日渐下降，伪棒将会变的没有优势，渐渐退出市场也说不定，毕竟兼容性方面组棒还是无法替代的。

DS的行情基本上还是老样子不变，iDSL报价1070元左右，中国龙限定版主机逐渐淡出市场，难得有货的卖店也不会放过赚钱的机会。烧录卡方面近期可选择的产品不多，R4退出市场，TT的价格和供货都不太稳定，AK2算卖的比较多的，而像Scone这样的二线品牌似乎处境比较尴尬。TF卡方面北京依然没有响应大行情，价格虚高的令人有些看不懂，不知道何时才能回落。



各地市场参考价

◆[illegible]

PSP2000(六色)：1450
PSP2000(粉红)：1550
4G红棒（A）：190
4G红棒（B）：180
8G组棒：[illegible]

◆[illegible]

IDSL：1090
TT：220
AK2:190
日产TF1G：60
日产TF2G：100

◆广州地区PSP相关

PSP2000（白）：1400
PSP2000(蓝紫绿)：1430
PSP2000（粉红）：1500
PSP2000（大红）：1600
4G红棒（A）：180
4G红棒（B）：150
8G组棒：370
4G马甲伪棒：240
8G马甲伪棒：400

◆广州地区NDS相关

IDSL：1050
TT：220
AK2:190
日产TF1G：60
日产TF2G：100

◆[illegible]

PSP2000(七色)：1530
PSP2000(大红)：1720
4G红棒（A）：210
4G红棒（B）：180
8G组棒：450
4G马甲伪棒：240
8G马甲伪棒：400

◆[illegible]

IDSL：1100
TT：240
AK2:190
日产TF1G：60
日产TF2G：100

◆北京地区PSP相关

PSP2000（六色）：1470
PSP2000（粉红）：1560
PSP2000（大红）：1750
4G红棒（A）：200
4G红棒（B）：175
8G组棒：400
4G马甲伪棒：220
8G马甲伪棒：[illegible]

◆北京地区NDS相关

IDSL：1070
TT：220
AK2:190
日产TF1G：70
日产TF2G：120

刘泉	真的好感谢小编们，在一期杂志里给了我两张回函卡！（库巴：你应该感谢印刷厂。）
读者资料	男，16岁，辽宁省葫芦岛市实验中学初三，125000，QQ897086994

怪物猎人P2ndG皮质烧印风格保护套

厂商：EXAR
价格：2980日元

本品为印有怪物猎人代表性标志的烧印风格保护套，PSP-2000专用，使用聚氨基甲酸乙酯制胶贴在PSP-2000背面，既安全又方便。

此保护套的正面和背面都很结实,保护性能很高。手指的触感非常光滑柔顺，外观设计也很到位,保护套的纽扣是用磁铁制作的。盖子的内侧有一个小口袋，可以放入擦屏幕的布或者记忆棒等小薄的东西,想把UMD盘放进去是很困难的，而且有可能会损坏保护套。保护套的背面里侧使用的两面胶与PSP-2000的UMD舱宽度相同，粘贴的步骤是先给PSP-2000的UMD舱贴上粘贴布，再把保护套贴在UMD舱上。贴好之后在保护套打开的情况下UMD舱可以自由地开闭。保护套粘好以后PSP约增厚6mm左右，保护套的背面还有很好的防滑效果。除了PSP-2000的背面以外其他部分都能很好地露出来，所以无论是使用L/R键还是通过USB线连接电脑都没有问题。玩游戏时保护套的盖子会自然向后下垂，稍微有些碍事，也许会影响一些玩家玩游戏时的手感，不过玩家可以把盖子完全翻转到后端，在用下面的磁铁扣吸住盖子，这样就会好一些。顺便说一下，使用本品后将不能使用任何PSP台座类产品。

本品的触感非常舒适，并且印有烧印风格的怪物猎人标志，在操作时基本上没有什么负面因素，保护性能良好，推荐给各位MH迷们。











怪物猎人P2ndG主题附属品套装



厂商：HORI
价格：2919日元

本品为MHP2ndG主题附属品三件套装，其中包括PSP收纳包、MHP2G主题保护盖和耳机，当然这些附属品都是PSP-1000/2000兼用的。

保护盖上印有怪物猎人标志和2ndG的英文全名，并且经过做旧加工，非常时尚。内侧贴有清洁液晶屏幕的绒布，扣上之后PSP的厚度仅增加1mm左右，盖子打开之后可以固定在90度或180度的角度，不仅美观大方安全，还能起到清洁屏幕的作用。需要注意的是使用本品后除了使用USB线连接电脑，其他外设将不能使用，如摄像头等。

本套装中的耳机属于耳挂式耳机，实际使用时高音音质意想不到的震撼，不会出现刺耳音，中音和低音音质也很好，可以说是耳机类产品中比较出色的产品。耳机外侧同样印有2ndG英文全名和一只战斗猫的影子，非常可爱。PSP收纳包使用非常柔软的皮革制作，收纳包的纽扣和挂饰都使用麻布制作，中间印有烧印风格的战斗猫爪印。收纳包中分为两个口袋，大的用来放PSP，小的可以放入一张UMD盘或者耳机等其他周边。

本三件套不到三千日元的价格在同类产品中可以说性价比较高，保护盖和收纳包可以很好地保护小P，加上音质平衡性很好的耳机，相信一定会受到MH迷的追捧。

怪物猎人P2ndG雪山套装PSP收纳包



厂商：EXAR
价格：1980日元

从外观上就可以看出本品为怪物猎人游戏中用毛皮素材制作的雪山套装收纳包，与之前介绍的保护套相比收纳包中有很大的空间，PSP-1000/2000都可以使用本品。但是此收纳包中只能放入PSP本体，充电器、电池、UMD盘等无法放入。



收纳包全身使用人造毛皮覆盖，触感非常柔软舒适。收纳包中间有一条竖着的蓝线，就像游戏中的雪山套装一样。盖子的扣儿采用电镀的手法制作，上面挂着两串玻璃珠装饰品。本品的套扣设计可反复多次使用后不会变形。本品可以和之前介绍的保护套组合使用，即使PSP-2000装上保护套，放入收纳包中也是绰绰有余的，相反如果不装保护套放进去会觉得收纳包中空荡荡的。

本品给玩家一种暖洋洋的感觉，非常适合冬季使用。EXAR会社考虑到两种商品可以同时使用，所以收纳包中的空间稍稍有些大，遗憾的是同时使用这两种商品收纳包的盖子有可能发生不同程度的变形，清洗起来也比之前介绍的保护套麻烦。

乱世英雄

——ITouchDS





《青梅煮酒论英雄》

现在的烧录市场已经不再是波澜不惊了，国内市场随着Acekard公司的AK2横空出世，AK2凭借强大的功能以及合理的价格赢得了玩家的拥护，GBalpha小组M3DSreal的樱花系统，凭借出色的操作性，让无数玩家为之倾倒，SC小组果断的调低SCDS的售价，使得支持即时存档的SCDS成为市场上极具性价比的产品，而耐不住寂寞的山寨厂商纷纷祭出了R4的仿制品企图浑水摸鱼，诚然国内的烧录市场已经是风生水起了。这时候全新的烧录卡ITouchDS也出现在了我们的视野中，这不由得笔者想起煮酒论英雄的典故《三国志·蜀志·先主传》：“是时，曹公从容谓先主曰：今天下英雄，唯使君与操耳。本初之徒，不足数也。这次的ITouchDS烧录卡又会掀起怎样的波澜呢？在这个乱世谁又称的上英雄呢？接下来就让笔者为大家揭秘这块新生的烧录卡。



《官方宣传ITouchDS的性能特点》

●全新动态菜单再现华彩的乐章，智慧科技，演绎经典，带来视觉新享受；

●NDS游戏多存档备份、即时存档、AR金手指，彰显高人一等的不凡手段，处处与寻求胜机的游戏玩家契合；

●支持SDHC标准的microSD卡，有“容”乃大，从游戏娱乐到影音视听空间无限从容；

●灵犀轻触，内建快速一键通引导功能，今时已是时尚耀人的必备之选；

●NDS主机启动画面处按B键：引导到SLOT-2设备的NDS模式，按SELECT键：引导到SLOT-2设备的GBA模式；

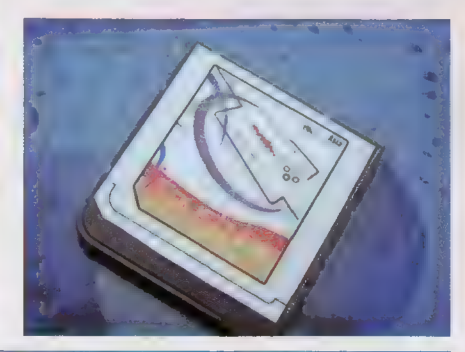
●Clean ROM支持，无须电脑软件转换，游戏兼容性100%，娱乐时尚，无限快意；

●全面支持自制软件，自动DLDI，支持Moonshell多媒体；

●新自制软件界面定制功能iApplication，启动图标随心定义快捷方式，轻易找到专属你的即时软件；

●友好的动态图形界面和全程按键、触摸操作交互辉映、相得益彰，于动静转换间轻易掌控全局；

●硬件缓冲高速传输，支持各种速度的microSD



吕健男	攒钱买掌机的日子是辛苦的，捧着掌机是幸福的，欢迎来信。
读者资料	男，18岁，黑龙江省佳木斯市第二中学高一18班，154002，QQ:506986241

卡，如此至高性能，诞生于创新科技的持续发展；
●超低功耗设计，造就了持久的运行时间，满足长时间持续使用需要；
●强大设备互联功能，GBA游戏扩展、振动包、网页浏览器，营造全新互动方式；
●全面支持WiFi无线网络和DS Download Play功能，自由无线世界，自有无限精彩。

《宝剑赠烈士，红粉赠佳人》

出色的产品都会注重自己产品的包装设计，出色的包装设计不仅能给消费者留下好的印象增加购买的欲望，也是企业文化的象征，为了使得产品更加具有竞争力还要节省成本，给玩家更多实惠，刚刚拿到ITouchDS烧录卡时候有些似曾相识的感觉，相信不少玩家也会有此疑惑，这会不会又是R4的衍生品呢？提前告诉大家这是一张全新的烧录卡而且会有不少让人称赞的设计。接下来进入ITouchDS烧录卡的外观评测。



ITouchDS烧录卡采用了简洁的小包装，外壳是硬纸壳，里面是减震海绵，这样的设计不会增加包装的成本，同时便于运输，硬纸外壳和减震海绵都可以起到缓冲的作用从而保护卡带，这里也算是很好的保护设计了。ITouchDS烧录卡正面的设计十分简洁，主体的构图是由一个类似GBA的主体设计，用简单的线条勾勒出了概念主机的样貌，很奇怪NDSL烧录卡会用这样的主机设计，也许是为了显示ITouchDS烧录卡的与众不同吧，我们可以看到包装右上角有亚洲版的字样，说明ITouchDS烧录卡会针对不同地区推出不同版本，在选购时候要注意版本之分。

ITouchDS烧录卡最为精彩的就要算是LOGO的设计了，ITouchDS这个名称显然是借鉴了苹果公司大红大紫的ipod、iphone，连烧录卡也要“i”一下，我们只能说这个名称很苹果，LOGO采用了艺术字，其中i的形象被幻化做了NDSL的触摸笔，从这里也可以体会到厂商在设计的时候下了一番功夫，彩色的线条相互映衬，让整体的包装看起来充满动感。



背面是产品的详细介绍，有ITouchDS烧录卡的功能介绍同时也给出了官方网站，www.itouchds.com。目前网站已经开通，希望厂家能做好网站的工作，提供完善的服务。ITouchDS烧录卡的整体包装像一本书，而我们的ITouchDS烧录卡就夹在里面。ITouchDS烧录卡有一道封条，通过封条可以检验ITouchDS烧录卡是否全新。

现在读卡器似乎也成了烧录卡的标配，小小的读卡器成本虽然不高但为玩家提供了不少的方便，这些也都体现了厂家细心，ITouchDS烧录卡也附赠了读卡器，我们看到ITouchDS烧录卡还空有一个拓展卡的卡槽，这也预示着ITouchDS烧录卡可能会有搭配拓展卡的版本，当然这只是笔者的猜测。ITouchDS烧录卡的磨具手感和质地都还不错，颜色采用了贴近正版卡带的颜色，不过比起正版卡的颜色要浅一点，手感上比较光滑，磨具的周围也没有毛刺，ITouchDS烧录卡采用了现在流行的卡扣式设计，这种设计已经广泛的应用到烧录卡中了，算不上什么新亮点了，卡扣式设计便于拆卸外壳，不过玩家要是自行拆卸外壳可能就得不到保修了呢。

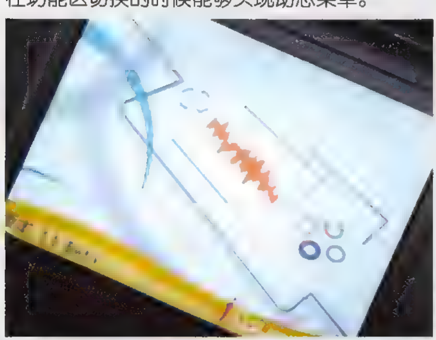


正面的贴纸取自包装的设计，背面很平整，TF卡槽附近有小的TF卡图标提示，TF卡采用弹出设

计，只要轻轻按下插入的TF卡就能弹出。ITouchDS烧录卡正面也是有天窗设计的，我们看到ITouchDS烧录卡电路设计也很整洁。不是一般的山寨产品能比的。相信大部分玩家都会对ITouchDS烧录卡的设计感到满意。

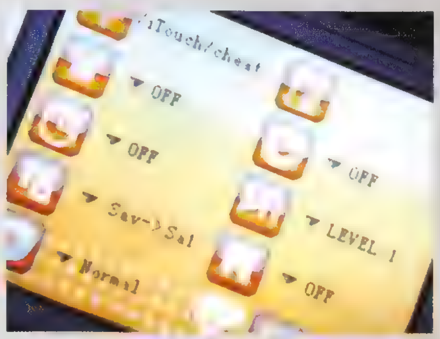
《不识庐山真面目只缘身在此山中》

ITouchDS烧录卡的使用很简单，是一款标准的三免烧录卡，把iTouch和boot.gb一起放在根目录下，之后COPY游戏就可以了，ITouchDS烧录卡是直接引导进入烧录界面的，界面十分漂亮，上屏幕就是之前介绍过的包装封面，左下角可以看到系统的版本信息，当然自己也能换成喜欢的桌面，这就要发挥你的DIY精神了，下屏幕是功能窗口，分为三部分，ICARD，IFAV，IGAME。ICARD相当于文件管理器，可以看到存储卡上的所有文件，图标是一个磁盘的图案。IFAV相当于收藏夹的功能，可以把喜欢的游戏软件都汇集到一起。IGAME是用来启动NDS游戏的，图标为一个游戏摇杆，从图标可以方便的判断出功能。进入IGAME后我们可以看到游戏列表，内核通过读取ROM里的信息显示相应的图标，在游戏旁边有个小齿轮的图标，可不要小看这个小齿轮哦，在里面可以分别对每个游戏进行详细的设置，十分方便。是否启动金手指，开启软复位等一系列的功能都要在这里设置，虽然ITouchDS烧录卡的功能比较全面，不过笔者觉得系统在细节上还有待完善。比如ITouchDS烧录卡是直接引导烧录界面的，但系统没有调节亮度的设定，也没有相应的快捷键，造成调节亮度十分不便，这些还需要厂家的完善。值得一提的是ITouchDS采用了动态的烧录界面，这在烧录卡中比较少见，在功能区切换的时候能够实现动态菜单。

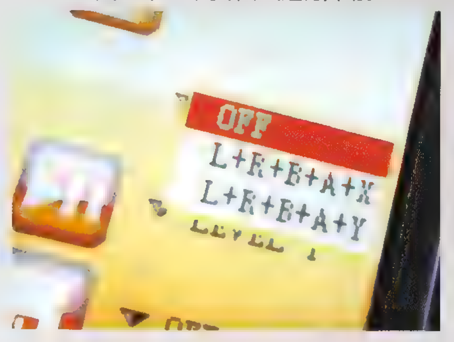


《十八般武器样样精通》

简单好用功能还要全面，ITouchDS烧录卡可谓是集大成者。首当其冲的自然是金手指功能，对于这个功能，过度修改会影响游戏的乐趣。不过适当的使用，可以帮助菜鸟顺利通关。现在金手指功能已经成为烧录卡必备的功能了。ITouchDS烧录卡的金手指功能也很强大，同时使用也很简单。游戏的时候先要在游戏设置里面开启金手指选项，选择相应的金手指，选中的金手指会在前面打勾，ITouchDS烧录卡可以对每个游戏的金手指进行详细的设置，但彼此不会冲突，同时ITouchDS烧录卡金手指库也很庞大。



软复位是指从游戏直接返回到系统菜单，而无需关机再开机，这样可以像方便的游戏还能减少对NDSL开关的损坏，这个功能也是备受玩家青睐的功能，ITouchDS烧录卡提供了L+R+B+A+X、L+R+B+A+Y两种按键组合，当然也可以选择关闭软复位功能，因为一些游戏开启软复位可能会导致游戏运行异常。



慢速模式算是比较新颖的功能了，开启这个模式后，游戏可以象电影播放中的慢放一样运行，使一些动作游戏，玩起来更轻松，开启慢速模式也需要在游戏前进行相关设置，可以设置成L+SELECT或着R+SELECT开启慢速模式。同时慢速模式还提供了5种速度可以选择，可以根据自己的需要来选择。不过不能在游戏中随时改变游戏的速度。

吴桐	总有一天，我会开家大公司，收购索尼、任天堂，让他们出下一代合一掌机，先出中文版，游戏也是，先出中文版本。
读者资料	男，16岁，沈阳市和平区难三好街，110004，QQ576228094

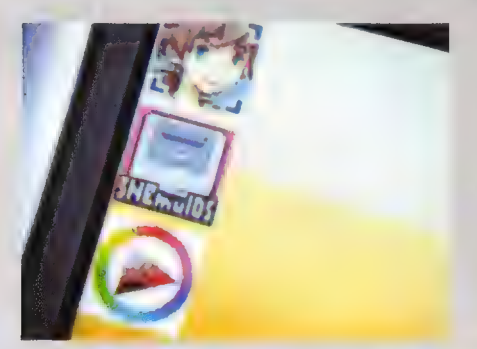


ITouchDS烧录卡的介绍中提到了即时存档的功能，但在这个版本中还没有即时存档功能，虽然在游戏的设置界面上看到了这个功能的设置不过在游戏中却无法使用，官方人员表示这个功能还在进行调试，对于官方认真的态度还是值得肯定的，一旦即时存档功能完善，一定会让ITouchDS烧录卡如虎添翼的。



《IFAV收藏夹独树一帜》

记得之前评测过的M3樱花内核的时候就对樱花内核的收藏夹功能很是期待，没想到ITouchDS烧录卡已经把这个功能集合在卡上了，也许大家会问这个收藏夹有什么用呢？其实这个就相当于快捷方式了。ITouchDS烧录卡支持SDHC的存储卡，容量大的存储卡自然不能闲置，一定要放好多游戏，这样查找起来十分不方便，有收藏夹这个功能呢就可以把最近经常玩的游戏和使用频率高的软件集合在一起，这样找起来很方便。那么这个功能如何使用呢，首先我们要在ICARD里找到需要添加到收藏夹的游戏和软件。按X键可以创建图标到收藏夹。确定后就可以在IFAV看到快捷方式的列表，删除快捷方式也很简单，进入IFAV收藏夹选择需要删除的快捷方式按X键，就可以删除了。



《兼容性还是重中之重》

最近的杀卡游戏可是不少，可以看出老任已经开始行动起来了，不过魔高一尺道高一丈，烧录厂商也在斗智斗勇，恶魔城的片头不卡，纯真传说完美播放片头，美版的FFCC也顺利过关，一些常规的大作更是轻松的完美运行，这些都说明ITouchDS烧录卡有不错的兼容性，只要厂商勤于更新相信即使有新的加密技术也不会有问题的。需要说明的是ITouchDS烧录卡也是支持download play的，也就是俗称的单卡联机，不过使用这个功能前需要在游戏设置里面开启这个功能，之后就可以与玩伴愉快的进行单卡联机了。ITouchDS烧录卡对自制软件的兼容性也有不错的表现，同时为了体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，由于这种设置优越的人性化所以被烧录卡广泛应用，这样就可以免去了在PC上打补丁的繁琐操作，让新手也能轻松自如地使用各种常用的软件，而在启动自制软件的时候ITouchDS还会有类似PPT里百叶窗的动态效果。ITouchDS烧录卡虽然有内核打DLDI补丁的功能，不过在启动软件的时候十分迅速，丝毫感觉不到打补丁的过程，这也是十分难得的。

《低价才是生存之道》

随着各种烧录卡的不断涌现，价格已经是非常低廉了，这次的ITouchDS烧录卡也没有走出这个圈子，官方透露ITouchDS烧录卡的建议零售价为188元。国内市场已经步入价格战的圈子了，在价格相近的情况下玩家又该如何选择呢？只能是仁者见仁智者见智了。需要指出的是官方表示这次的ITouchDS烧录卡为评测使用，正式版的包装还会进行改进。特别感谢ITouchDS小组的支持，只有更加激烈的竞争才会有经典诞生。

文/Ndsbbs 评测组 ffsky

PSP模拟游戏推荐

PSP和NDS已经面世好几年了，虽然目前来看两台主机依然活力旺盛，不过，在现在这个节奏越来越快的环境下，想来过不了几年我们就能够在更新、更好的便携主机上享受游戏乐趣了吧……嗯，就算是那样，我大概也不会把PSP和NDS卖掉的，我可是至今都把自己的夜光型GB（GBL）好好的收拾在抽屉里啊。

哎呀，我都在说什么啊，怎么话题好像一下就沉重起来了（=_=）。暗凌前几期说过，“恋旧是一种生活态度”，真是让人深有共鸣。即使在现在主机大作频发的时候，笔者也经常把一些老机种游戏放到模拟器里运行一下，体验一下怀旧的感觉。还好，仰赖各位自制软件作者的辛勤劳动，PSP上的模拟器可以说是蓬勃发展，远到FC近到GBA，很多游戏都能够在PSP模拟，所以怀旧是绝对不会缺乏素材的啦——嗯，怎么说呢，总之这期大家就和我一起寻找久远的游戏记忆吧！

旧时代的顶点

机种：SS/PS

发售日：1997年9月25日/1998年12月10日

《机战》系列游戏可以说是业界家喻户晓的常青树系列了，系列风风雨雨地走了将近20年，在各个游戏平台上推出了无数款作品，系列本身也在不断地适应时代的变化而做出种种改变。目前机战中常见的援护系统、合力攻击、小队系统等等，都是在系列的逐步发展中渐渐融入的，而系列出现爆发性变革之前的最后一作，就是人气极高的《超级机器人大战F&F完结篇》。

《F&F完结篇》是眼镜厂在PS上推出的最用心的作品之一，无论是剧情、长度还是登场系列都创下了一时之最，而在《F&F完结篇》之后，眼镜厂意识到了旧系列的局限，开始大胆改革系统，在经历过《新·机器人大战》的失败之后，大幅进化的机战系列新作阿尔法也隆重面世，新机战的时代帷幕就此拉开，而机战F和完结篇就作为旧时代最璀璨的记忆铭刻在诸位机战玩家的心中。



久远之光

机种：MD

发售日：1993年10月

说起光明力量系列，笔者实在是有些惆怅，当初陪笔者在包机房里度过无数小时的SLG大系就这样逐渐没落在时间长河中了……该系列人气最高的是这一代的前作《光明力量 众神的遗产》，事隔十余年，世嘉还在GBA上推出了复刻版，让玩家们重温了当年的感动。珠玉在前，本作就有些被掩盖了，其实本作的素质大大高



刘方博	谁说玩游戏就不是好学生？我要用我的经历证明向老师证明这是偏见。
读者资料	男，14岁，河北省秦皇岛市山海关区南海西路南海花园17-3-5，066206

于前作，大气磅礴的音乐、传统而精彩的剧情、清新而唯美的画面乃至极富战略性的系统和丰富的隐藏要素，都让这一作达到了MD乃至世嘉公司SLG作品的顶峰，即使放到现在，除去画面略显简陋之外，包括音乐和操作在内，它仍然是一部一流的作品。

说到这里又不由得感觉世事变迁，这个游戏与笔者和《PG》都有一定的渊源啊……在《电子游戏软件》（风景线）1995年12月号（记得很清楚是橘黄色封面）上，某位电软的先辈（名字记不清了）写就了《古代封印》这个游戏的全隐藏要素攻略，正是这篇攻略把笔者引进了神奇的SLG世界。十多年后，我坐在这里向诸位读者朋友介绍这款游戏，当年的先辈却杳然不知去处。命运，真是不可思议啊……

悠久之时空，大地的鼓动



机种：GBC
发售日：2001年5月

要问起赛尔达系列最高的是哪一作，肯定会引起fans们的争论，但争论到最后，恐怕得票最多的还是《赛尔达传说 时之笛》和我们要介绍的《赛尔达传说 时空&大地》了。作为一款掌机作品，本作凭什么能够有如此高的人气呢？要按我说的话，这两作，有魂。赛尔达这个系列的核心是什么？介乎神话与童话之间的剧情？流畅华丽的操作？富有难度的迷宫和谜题？随处可见的用心细节和丰富的收集要素？这些都不可否认的是赛尔达系列的精髓，但只有它们合起来，才够“赛尔达”，才够“有魂”——而《时空&大地》正是这种结合的最完美体现——想要看到完美结局，你就要控制主角在时空与大地两个世界中往复奔走，只有经过4周目的探索才能够打败真凶！但每一次新的冒险，都会有一些新要素被开启，各种各样的戒指和装备收集系统也让人乐此不疲，兼之优美的音乐和当初足以用惊艳形容的画面和迷宫广度，本作实在可以说是赛尔达fans们必玩的一作。

最终也是最初的幻想

机种：PS
发售日：1997年1月31日

说是介绍，其实这还有必要介绍吗？你手中的PSP没有运行过《FF7危机核心》吗？你没有看过《再临之子》吗？你不曾玩过《王国之心》吗？如果你真的接触过这些东西，我想你也早就对《最终幻想7》有所了解了吧——如果这些东西你完全没有接触过的话，那只能说，你错过的太多了！现在赶快补习一下吧，绝对值得的！

最终幻想系列的地位这里不再多说了，可以说每一作的最终幻想起码都能够说得上是经典（纵使或许某几代作品还不算“神作”），每一作都值得仔仔细细的去玩。克劳德、萨菲罗斯、爱伊利斯、蒂法，这些人物真可以说是感动了整整一代玩家。可惜的是，目前《FF7》还没有官方复刻版本，幸好我们有了PS模拟器，还可以在PSP上重温当年的感动。玩过《FF7》之后再去转头看《再临之子》和《危机核心》，多半会有别样的感动吧。



武晋博	恍惚间，在身边的只有《PG》了，物是人非的感觉真令人无奈。好在还有《PG》。
读者资料	男，18岁，河北省张家口市第一中学高三3班，075000，QQ：839991012

爱机学堂

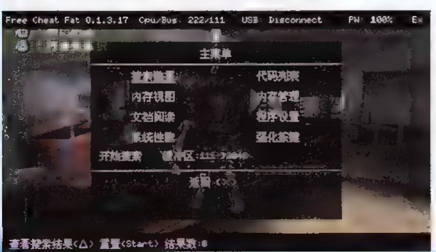
爱机学堂办学宗旨：辅导对主机知识了解较少的朋友，大家一起提高水平。

大家好，欢迎来到爱机学堂，今天我们为大家准备的教程是PSP金手指的初级使用方法。托自制系统的福，目前PSP上有许多好用的homebrew，这些自制软件极大地拓展了PSP的功能。目前，基本上所有版本的自制系统都有对应的金手指软件。

PSP的金手指有许多品种，大部分是Prx插件类，常见的有CM（cheat master）、CW（cw cheat）、SCM等。本次介绍笔者将用FC（free cheat）为例向大家讲解。FC支持最新的3.9系统，界面清爽，有中文版，而且编码界面非常友好，直接提供各类编码格式傻瓜式输入，值得推荐。虽然各个修改软件的功能和特色各异，但我们这次只要用到最基础的搜索功能和制造、保存CODE功能，这些功能所有修改器都大同小异，在此不多赘述。

修改器的安装

首先，你要下载一个适合自己PSP版本的FC然后解压，解压之后会得到FreeCheat和seplugins文件夹，将这两个文件夹放入记忆棒的根目录。然后彻底关掉PSP，按住R开机进入恢复模式。在恢复模式中圆圈表示退出而叉表示确定，要注意。选择Plugins，这里应该可以看到各种插件，将fc_3xx_fat开头的所有插件调成[enable]状态后退出重启PSP。如此便算是安装完毕，默认的金手指呼出键位是音符键，可以呼出金手指后在“程序设置”选项中调整键位。



导入现有金手指件

FC的一个最大优点是支持各种修改软件的金手指文件格式，无论是SCM、TAB还是CW格式都能够直接识别。可以在网上搜索现成的金手指文件，然后放到X:\FreeCheat\CODE文件夹中。呼出金手指，然后选择“代码列表”（cheat code）项，按照屏幕下方的提示选择“读取”（按方块）便可以选择金手指文件并加载。刚刚加载的金手指是关闭状态，显示OFF，在金手指分类上单击圆圈，可以看到一些选项，选择“启用”（或者ENABLE）便可以启用该分类下所有代码（显示ON）。在菜单中选择“打开”（或OPEN）则可以进入该分类中，对代码进行查看和编辑。



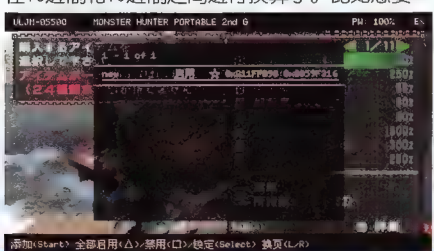
单号码检索和修改

游戏时，手上往往并没有太及时或者合适的代码，这时我们可以做一些简单的搜索。先从最简单的单个值搜索开始吧。我们以修改《MHP2G》的金钱为例，进入游戏后，先打开金手指，选择“搜索数据”（search value），然后搜索现在的金钱数值，第一次搜索往往能搜索到很多地址，退出金手指即可。买来或者卖掉物品，让金钱数额发生变化，然后再次打开金手指搜索，能搜索到的地址就会少多了。重复几次过程（最好让下降和上升交替进行，如此可以获

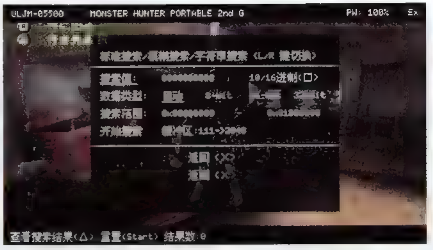
得较高效率），就只能搜索到一个地址了——0x011FF090,这个地址就是MHP2G的金钱地址。



搜到地址之后按圈选择它，就会进入建立金手指选单。这里选择“新建一个代码类”，给代码分类起一个名字（暂定TEST）。然后就进入了设置代码选项，第一项是分类下单条代码的名字，默认即可。第二项是代码的类别，分别是禁用（disable）、启用（enable）和锁定（lock），关于这三类的区别和作用，我们在上期NDS金手指介绍里提过，简单说来，启用和禁用是一次性的效果，而锁定则是持续效果。比如金钱金手指，启用一次会让钱数变动，但你买卖物品时钱还会照常增减，如果是锁定的话，那金手指生效后无论你做什么操作钱数也会固定不变。设定完类别（我们暂且设定成启用），接下来就是设置代码了，由于是从搜索结果直接转入创建过程，所以默认已经写好了代码的地址。选择“直写码”，数位选择“自动”或者32-bit。不知道数位格式的话可以从要修改的数字来推断，8bit的上限是16进制FF，十进制255，如果是最大数目99个的道具一类的，首选8bit；16bit的上限是FFFF，上限是65535，如果是超过65535的数那基本可以确定要用32bit了。猎人的资金往往上百万，所以本条代码应该是32bit的。修改值就是修改后钱的数目，不过这里的输入是要用16进制数字，具体数字可以用windows自带的计算器（开始—附件—计算器）进行转换。将计算器调成“科学型”，就可以在16进制和10进制之间进行换算了。比如想要一



百万元，就将一百万这个数字转换成16进制，得到F4240，将这个字串输入金手指的“修改值”一项即可。



都输入后确定，然后退出到金手指菜单，选择代码列表，应该就可以看到刚刚制造的test分类了，将这个分类激活然后退出金手指，怎样？钱变成一百万了吧。再度进入金手指的代码列表项，按屏幕下方提示保存（按三角），给金手指文件起个名字并选择格式后，金手指就被自动保存在X:\FreeCheat\CODE文件夹里了。

限于篇幅，好像这次只能给大家讲这些部分，余下的部分我们会酌情在今后的爱机学堂中放出。修改有可能造成程序不稳定或不可知的错误，修改过度会损害游戏乐趣，请诸位玩家慎用修改。此外，为了保证存档的安全，请诸位一定要在修改前备份存档，改坏存档的话可别怨我没告诉过你哦（=_=|||）。



有人总是抱怨按照教程修改不成功，我觉得可能是对修改方法有些误解。比如一个道具格里放着99个回复药，它的表示要涉及三个量，即“地址”——这个道具格的地址；“代码”——表示回复药的代码；“数量值”——表示有99个回复药。平时我们修改道具时候搜索值变更的是第三个量（数量值），这样搜索最后得到的地址是道具格子的地址，把这个地址的数量值锁定成63（十进制99），表示“把这个道具格中放置的物品变成99个”，并不是“把回复药变成99个”，要注意。

周锐	马上要高中毕业了，好期待大学的生活啊。（库巴：大学生活真的很丰富哦，有各种社团可以参加。）
读者资料	男，19岁，山东省青岛市市北区西仲路39号楼，266022，QQ254524862



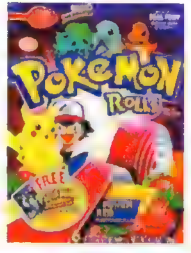
口袋新闻

【动画】美国Cartoon Network电视台公布了口袋妖怪第11季的放送日程，将于2008年4月12日周六上午9：30分放映DP53话《Tears for Fears》（小火焰猴之泪），即通算521话。新的一季的标题为《Pokemon Diamond and Pearl：Battle Dimension》（口袋妖怪钻石&珍珠：战斗维度）。



日本在2008年4月3日放送的DP新春一小时特别篇中，将片尾曲变更为了新版的《风のメッセージ》，这首名为《风のメッセージ(PokaPoka-VERSION)》（风的信息PokaPoka版）是原曲的混音版。至今DP的片尾曲都换过2首共5个版本了，而片头曲还未做过变更，这一年半听下来，总有点腻味了……

【其它】美国芝加哥一家电视台WCIU-TV，由于播放的广告中出现了口袋妖怪的角色，而被美国联邦通信委员会罚金16500美元，因其违背了儿童节目中插播商业广告的限制。虽然电视台声称该则关于华夫饼的广告只是短暂的，并不会对儿童造成影响，但是联邦通信委员会否认了这个观点。可见口袋妖怪在孩子们心中的影响力并未减退，风采依旧。



口袋动漫　口袋妖怪世界的禁！

口袋妖怪TV版自开始播出以来受到了大批口袋饭的支持，而且被翻译成多种语言版本发到世界各地，其中最受关注的除了中、日文之外应该就是英文版了，毕竟英文是世界级通用语言。而这次Terror给大家介绍一些被禁播的口袋妖怪TV。估计提到禁播大家又自然的想到3D龙那集了，那个稍后再说。日本的动画在引进美国时，不少故事情节和对话都会被删除或更改，这些被删除的都是没有通过美国官方审核的，而是为了保护未成年人的心理健康与成长等。在日本的孩子们能更多的合法观看与阅读一些暴力血腥等画面，而口袋中类似于这种的部分情节因为不适合在其他语言版本里被翻译或播放所以整集便会直接删除，也就是所谓的禁播。在国外的口袋中，关东联盟的动画就被禁了三次，后来到了成都被禁一次，不过到目前为止暂时还没有更多的集数被禁，这里就将被禁播的几集跟大家分享一下。

第十八集 清保高的假期

口袋妖怪初期的动画，所谓的经典，已经是现在的动画远远不能超越的，不过也是被禁最多的。十八集清保高的假期讲述的是在圣安奴号豪华客轮事件之后，小智与伙伴们在荒岛历险之后重逢，抵达了一个海滨城市（中文翻译有两个版本一个是清保高,一个是蓝普尔奇）。这里到处都是在度假的人。之后见到皮卡丘在一艘船上，便上船游玩，却不小心跟火箭队的暴鲤龙潜艇相撞。但那艘船是一个有着航游世界的梦想的男人所拥有，于是只有打工还债。同时火箭队由于踏入了恶毒婆婆——金婆婆的海滩，为了修补潜艇，也开始打工抵债。海滩举行了选美比赛，小智与火箭队都分别参加。中途小次郎假扮成一个女生，人气大升。金婆婆此时修好了机械暴鲤龙，命令机械暴鲤龙攻击会场，最后的结果可想而知，金婆婆与火箭队

赵恒申	说实话，别加了，你们太累了，少加点，给你们轻松轻松吧。（编：还有反对加新内容的，感动了。）
读者资料	男，20岁，黑龙江哈尔滨道外区东莱街北兴教育园131栋1单元401门，150026，QQ270823924

一起被导弹轰飞。

看似简单的一集却只在美国与日本播放过，其他国家如加拿大，澳大利亚，英国等都被禁播了。禁播理由是，中途参加比赛的场景。小次郎假扮成一位比基尼辣妹。这集在美国的KidWB播出的时候被大量删减造成了动画时间上的严重不足。下面是本集被禁画面的截图：



第三十五集 迷你龙的传说

第三十五集，如同标题般，故事讲述的是来到野生原野区的小智等人意外见到保安大叔房间内贴着其与传说中的口袋妖怪迷你龙的照片。

见状马上询问的小智等人不但没有得到回答反而被怒吼一顿。这个消息同时被火箭队得知，在进入野生原野区后，火箭队提前找到了迷你龙，赶来的小智等人与其对抗，最终拯救了迷你龙。此时保安叔叔与自己当年见到的迷你龙重逢，但它已经进化成了哈克龙，并且刚刚大家拯救的那条迷你龙就是它的孩子！真是感人的一幕！

依旧看似简单，比起上面一集有过之而无不及的精彩。这集被禁播的原因是因为动画内有武器（手枪）出现。大家不禁想问那么多集都出现过枪，为什么偏偏这集被禁？这就是理由了，因为在这集里面保安角色用枪瞄准其他角色（小智）并且疯狂射击（火箭队）……大家都知道在美国未成年儿童的枪击案件很多，为了保障孩子们的健康成长，所以这集除了在日本、中国播出过，其他国家全部被禁播了。不过这集被禁播倒也引起了不少的混乱。好了，来看截图吧！



文/Terror

口袋战术 口袋对战十大弊病（1）

5、如此Combo？同样又一个玩家提问了，“怪力用气合拳好么？”，而回答的答案却五花八门，有的说“配合一个替身，还有自己低速情况下，可以完美的发动气合拳”、“替身可以试探对手行动，很好用”等等，但很少有见到人说敢直言说不需要替身。

这个问题和上个问题比较类似，仅仅是上个问题根源在于见到一个PM立刻把该PM联想到了该PM的标配，而这里的问题则是一见到一招，则迅速联想到能和这招扯上关系的另外一招。诚然，气合拳+替身的用法的确比较有优势，但至少还不是任何用气合拳的PM都需要替身，在有着高打击面的PM前，用替身不但未必能有效预测对手战术，反而还很浪费一个技能格。

按语：和上个问题差不多，不过这里并不是考虑先读问题。自己在配招的时候也可以独立思考一些战术，没必要有“用了气合拳就必定要用替身”这种心态去配招。

6、撒菱是攻还是耗？很容易就理解，撒菱这招技巧可以让对方交换时损伤HP，配合吼叫和剧毒等技巧一起用，被撒了菱的简直是地狱般的难受。合理配合逼退技巧，有显而易见的吹飞和吼叫等，战术可能相当到位。不过如果把这种逼换方式换成攻击的话，也的确可以，比如队伍内放个化石翼龙来增加对手交换的频率也很好，并且适当配合吹飞技巧不但能让对手多次交换，还可以试探对手的PM。

那撒菱到底算攻击战术还是消耗战术呢？要胜利无非就是折损对方的HP，撒菱是种损伤HP的形式，剧毒也是，直接攻击也是，那么这些损伤HP的方式混合运用自然也可以，又何必去刻意划分呢？

按语：撒菱是个很有意思的技巧，可以说任何战术都可以配合撒菱，剧毒也同理。战术成立即可，没必要管是什么战术。然后笔者引青年作家韩寒一句话，“一句话有主谓宾三个构成多麻烦，只要能够说的通顺，说的让人明白，不就够了么？”（如果这话有什么关键字不对，你可别来扁我……）

姚蔚勋	吃苹果的不一定是死神，也有可能是贤狼，萌狼真的很不错。
读者资料	男，21岁，江苏太仓市城厢镇梅园北弄12号105室，215400，QQ393691949

7、欺骗空间？到底谁被欺骗了？说到欺骗空间，就出现了个很有意思的问题，因为是DP内先出现的技巧，因此在这招的辅佐下，原本一些高耐久高威力，却欠缺速度的PM得到了很大的战术调度空间。

前文说过，追求“极限”化导致了很多人去把一些PM的速度调整到极限，而毫不去仔细分析应该超过哪些PM,哪些PM没必要去超过。不过追求极限也不算错,仅仅算一种省力的分配方法。不过令笔者哭笑不得的是，因为欺骗空间的关系，许多PM开始走了极低速度的路线，即把个体清零，性格减速，必然保证最后出……这种行为实在是无奈，为什么要这样呢？

其实可以简单想些问题，就拿几个速度接近同胞兄弟——卡比兽和钢钟来作个比较吧，前者速度种族30，后者33。常规情况下，如果卡比兽速度常规不加的话，那么钢钟扣了性格和个体的情况下，并且在欺骗空间的环境下，他的确能够优先他们行动，不过也仅仅欺骗空间下的情况而已，但别忘记，欺骗空间不是没有回合，也不是出场就能做到的。就算你要克制自己的速度，至少也得考虑下非欺骗空间下的先后出手率吧？可能有人会说到螺旋球的威力问题，但螺旋球威力最高150是无法改变的，也就是说，速度极限低是没有意义的。

笔者还见过种情况，一些玩家为了研究欺骗空间，甚至把所有低速PM都拉出来大做文章，试问这样真的有意义么？比如向日花怪、熔岩蜗牛等，至少笔者不觉得一个熔岩蜗牛能在欺骗空间下干什么，最多冲一下没威力的大爆炸，比他强的太多了吧，更不用说自己本身就能使用提高速度的岩切。

按语：任何战术不要因为一个技巧的定义而去制造一种极端，就比如欺骗空间没必要速度极低，非要去极限低速的话，只可能是欺骗自己。

8、拿来主义。这个话题可以说在任何一作口袋中都是讨论最多的话题，无非就是说，怎么样组出来的队伍最强大，前文也提过，并没有最强大的队，姑且这点很多人也算明白。不过事情并没有因此而结束，因为一些所谓强者高手之类的玩家往往在使用自己的队伍后被别人看见,因此很多人会用那些同样的队伍去和其他人对战,也就是常说的“抄队”或“偷队”。(引号两者意思完全一样,澄清一下笔者和孔乙己没有任何关系)

笔者见的抄队的玩家非常多，原因各种各样都有，甚至都有说是收集的……不过这里面纷争倒是有不少，比如今天A抄了B的队，然后C被A抄来的队给打败，然后C大自抱怨，甚至发生吵架等一系列不愉快的事情。说实在，笔者无论情还是理，都觉得A的确胜之不武，并且笔者也觉得抄队是种劣俗，甚至低级。

不过话题还是要转回来，抄队也可以了解到更多的战术，所以也有一定的好处，我个人虽然并不喜欢这种行为，但这种行为完全没有错误。小提一件笔者学生时期的事，因为一个同学抄了我的队伍而气了一个星期，现在想想自己都觉得好笑，因为别人抄自己的队伍说明自己组的比他强嘛，倒是每个人都应该组出一些值得让人抄的队伍反而更有利发展战术。（说实话，笔者能强忍着自己厌恶的事态说出上段话很不容易……）

按语：队伍需要依靠自己的想象，就算是思想有偏差也证明你有思考过。拿来主义虽然可以速成一些对战实力和经验，但想最终激发出自己的潜力，还必须自己亲自来动脑筋思考。

9、异想天开的世界无所不能。这类问题恐怕也是当今口袋界最热门的话题，比如说今天这里出现了个“强人”，明天那里又出了个“大神”等等，别以为引号内的全部是褒义词，这些都是变相讽刺罢了。形容一些喜欢研究战术的玩家往往画蛇添足、态度蛮横狂妄、处事举止高调等一系列弊病，都可能膜拜成神，当然仅仅是一种玩家间最常见的讽刺手段罢了。

当今神也够多了，笔者就不列举了。主要说一下这类现象，一些错误的配招可能被处处流传，就比如会寄生种子的化石花几乎当今口袋界无人不知其出处，这到底算是什么效应呢？至少笔者认为不错，因为至少这些“神迹”让大多人知道了,化石花不会寄生种子。可能会有一些人说，这样容易伤那些研究者的自尊心之类的话。人孰能无错，知错就改即可，能被这么伤自尊心的玩家那就体验一下伤自尊心的滋味吧，也是很不错的人生经历。

然而对那些所谓的“大神”而言,他们的错误可能并不是成为“大神”的主要原因,为人的态度相当重要,或许一个人的脾气决定了这个人会成为



什么样的玩家吧。或者这么说吧，其实笔者自己本身也有过不少错误，也希望很多人来给笔者封个神，只可惜笔者至今还没等到，真是惭愧啊。

按语：引用西游记内孙悟空对唐僧说的一句话："天地本不全，经文残缺也应不全之理，非人力所能为也。"也难怪孙悟空杀了几个无良的土匪会被唐僧抱怨，毕竟妖怪可杀，人不能杀……呃，扯远了……

10、规则？到底对战的规则是什么？没有规矩，不成方圆，这话似乎非常普遍的道理，口袋妖怪自然得有个规则，否则岂不乱套了。不过毕竟口袋妖怪这个游戏有些最初是考虑到游戏性而非对战性的，从早期就遗留下来的神兽至今都算是BT，何况新作神兽一个不少，反而多了许多。

麻烦的是，老任官方从没有给出什么规则，最多也就是游戏中战斗塔内那个绝对不完善的规则。于是，规则成为了一些口袋团体或者BBS的一个标志性代表。那到底应该遵循什么规则呢？因为规则的不同，又因为规则的争吵，这些细节小事几乎经常发生，想避免可以说是完全不可能。

最后笔者提出的问题可以说没有明确答案，笔者只能给出自己对此的看法。首先笔者自己认为无规则也算是一种规则，毕竟这种形式的对战就是最初掌机上的对战。笔者所认识的数百位玩家内调查后得出的统计结果，其中含87.4%玩家认为，最难忘就是掌机上那种无规则的神兽战，也是最快乐的时光，那何必为了规则而去争吵呢？所以对于规则上来说，我个人不推崇遵循任何规则，主要是希望每个玩家不要计较他人使用什么PM。

当然希望多研究的玩家可以考虑把一两套规则约束一下自己的组队，这样也可以锻炼自己，但请不要限制其他人。至少一点，笔者从来不计较别人用什么队伍和招式，但是笔者自己的队伍有我自己组成的原则，这里也不方便说出来，主要就是希望一点，新手用的强些的队伍没什么问题，不必自己和自己过不去，玩多一点的玩家应该考虑一下自己是否应该多用用其他PM了，至少493个PM多的是，想全部用过一次恐怕还需要很长时间呢。

我个人也看到过很多不好的现象，比如口袋玩家间可能会有一阵UU热，或者高种族热，多数情况都是跟风而来。至少笔者本人用低种族队从来不会刻意去要求对方用什么队，反而对方种族越高越好，可以锻炼自己。（当然也可能成为一些新手们发泄实力不强这种怨恨的对象）

按语：不同的人有不同的练习方式，不同的人也有不同的队伍，打出自己的个性，打出自己的主流，让别人学也学不会，抄也抄不来，但自

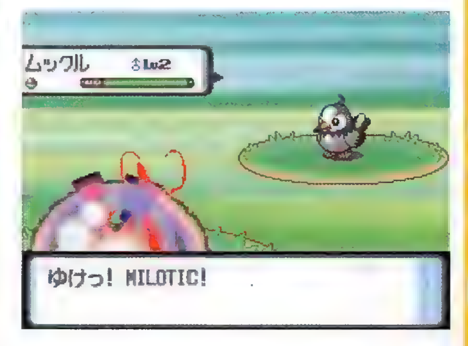


己却能乐在其中。无论你用什么PM，能做到既能让自己愉快，又能打出精彩的对战，这就是所谓的高手，也是本文最后想阐述的一个观点，也顺便给"高手"这个词下了一个推论。抛弃规则吧，你可以闪电鸟和雷皇一队，你更可以海皇牙和爱心鱼一队，无论怎么用，打出自己的个性才是最理想的规则，真正的规则只有在每个人自己心中，且都不一样，让白纸黑字写出的条文规则进焚书坑吧。



结语：好了，该说的基本都说了，说了那么多已经没什么可说的了，这个结尾可能要简陋点了。最后希望各位口袋玩家玩的愉快，也希望口袋妖怪能够改变一些玩家原有的陋习，促进大家的身心健康。


文/诺



哲朗	菜团跟我一样是素食主义者吗？（编：显然他不可能是。）
读者资料	男，20岁，上海财经大学国定校区10号楼101室，200433，QQ261911501





小岛的节日

年终大会、情人节、赏月……这些来源于我们身边的节日来到了牧场，成为主角与村民们交流的好机会。这一辑我们就从小岛的各个节日入手,一边庆祝节日，一边探寻它们的出处。首先要说明的是小岛中的大部分节日都在草原区域举行，所以初期一定要先建造街2至草原的桥，方可开启所有节日。

春の祭

刚刚告别冬季的严寒，在新年中迎来了春季,一夜之间冰消雪融。一年之计在于春，各位玩家不要忘记给稻田中种满水稻，种植与否将影响到后面所要提及的节日。

—— 春1日 もちつき大会 ——

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、タロウ、チエン、マセル、ジュリア、ゴラン、リリー、ピエール、ダルシャン、セフィーナ、ロヴェン、アリエラ、クリフ

年糕因其音似“年年高”而使过年吃年糕被当作为国人们过年必需的习俗。在日本，每逢这一天就会有“打年糕”的活动，在公园中架起了一个半圆形状如小石锅的小石臼，把蒸好的糯米浆放进去，人们就摆出劈柴的姿势用大木杵一下一下地槌击石臼中的糯米浆。槌一下，然后由旁边的组织者将浆团翻动一下，如此这般槌一下、翻动一下直至整个浆团匀滑，年糕就做成了。打好的年糕会被送进临时搭好的分年糕用帐篷，帐篷里摆着早已准备好的各种蘸料：黄糖粉、豆沙、萝卜泥和纳豆等等。将年糕分成小团之后，放到不同的蘸料盆里滚一圈，沾上一圈蘸料，大家一起吃，十分有过节的气氛。

小岛中的年糕大会在草原区域举行，从早上10：00起一直到下午6：00村民们轮流打年糕，主角来到草原中心就可以看到石臼，先与参加该节日的所有村民对话，可加好感度300并且在大家一起吃完年糕后可以带年糕回家，年糕的数量取决于主角对话的人数。一年只有一次获得年糕的机会，所以务必要珍惜哦。



▲年糕大会亲手做年糕。

春8日 女神祭

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：ナタリー、ジュリア、リリー、セフィーナ、エリク、ヴァルツ、ダニー、ピエール、ロヴェン、アリエラ、フェレナ、マセル、ダルシャン、シバ及魔女さま（主角与其结婚后）、マルク或チェリシー（另一位主角）

女神祭是牧场中原创的节日,目的是纪念牧场的守护神——女神さま。第一年是没有这个节日的,因为这个节日需要达到一定条件才能触发。

事件：女神祭（发生）

时间：冬1—30日PM3：00—PM6：00

地点：女神的教会

条件：除孩子和矿石镇来客外的主要任务均登场且好感度均达到1以上

参加人员：エリク、ナタリー、ジュリア、ロヴェン、アリエラ

在这个事件中，大伙们聚集在一起商讨在女神的生日当天举办节日，也就是春8日的女神祭，自此后的第二年日历上才会增加女神祭事件。

春8日这一天岛上的所有女孩子会用舞蹈来庆祝女神的生日，当主角未婚时在春7日可以邀请好感度30000以上的结婚对象一名第二天一同前往节日现场。节日当天一早被邀请的对象就会来到主角家中，询问主角今日的工作是否完成，一定要在下午6点前完成事件并接受邀请，如果超过了时限，对象会减去10000好感度哦。如果已婚，节省了前日的邀请，改为节日当天与妻子一同前往。

节日祭典上与参加的村民对话可以增加其好感度300，随后与修女アリエラ对话开始舞蹈。女孩子们翩翩起舞庆祝女神的生日，大家都十分的开心。不过如果主角与魔女结婚，那么参加了女神祭的魔女会是怎样的心情呢？答案是魔女会很生气地拉着男主角离开现场，不知道为何之前魔女还会很高兴地邀请主角一起去女神祭呢？



▲女神祭的舞蹈。

春14日 春の感谢祭

时间：全天

地点：主角自宅或全镇

参加人员：所有的结婚对象

春之感谢祭的原型就是3月14日，这一天又被称为“白色情人节”。“白色情人节”最早起源于三世纪时的罗马。罗马皇帝在2月14日救了一对因为原本因违反恋爱结婚禁令而要被处死的恋人，罗马皇帝为了纪念这一天而设立了情人节。而在一个月后的3月14日，这对获救的恋人宣誓恋情将至死不渝，为纪念这一天，于是另订为白色情人节。



▲春之感谢祭礼物曲奇。

在日本2月14日是女孩子送礼向心上人示爱，若男方亦有意，便要在3月14日回礼以示双方心心相印。在牧场中则以冬之感谢祭与春之感谢祭来区分，这一天男孩子要送女孩子情人节礼物。如果选择了男主角，准备好足够的曲奇或巧克力曲奇送给所有的结婚对象：ナタリー、ジュリア、リリー、セフィーナ、魔女さま以及チェリシー。若主角未婚，对象未婚，可加好感度1000，若对象已婚则可加好感度800；若主角已婚，结婚对象加好感度1000，其他对象加好感度800。注意：如果很久未与对方对话，则有可能对方拒绝收礼。

如果选择了女主角（未婚），则会在当天的不同时间段出入自宅时收到来自结婚对象们(好感度10000以上）的礼物。若女主角已婚则会在当天收到丈夫赠送的曲奇或巧克力曲奇（好感度30000以下则收不到）。注意：其中ヴァルツ只有当天在岛上才会前来送礼，而マルク只有前一年的冬天送过巧克力才会前来还礼。

AM6：00–AM8：00　エリク

AM8：00–AM10：00　ヴァルツ

AM10：00–PM0：00　ダニ–

PM0：00–PM2：00　ピエ–ル

PM2：00–PM4：00　シバ

PM4：00–PM6：00　マルク

春19日 羊祭り

时间：AM10：00–PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、フエレナ、タロウ、マセル、ジュリア、ヴァルツ、ゴラン、エリザ、ダニー、リリー、ピエール、シバ、クリフ

各种品评会不仅在日本也在世界各地经常开展，从各种动物到各种食材，甚至是建筑、人

物都有着类似的评选比赛。这一活动往往也是收集者们的最爱，因为在品评会上获胜的物品可立刻身价倍增。日本较著名的有一年一度的锦鲤品评会、樱花品评会，而在牧场中则有各种动物以及料理等品评会，获胜的动物均可获得相应等级的称号并且身价陡增，主角也会获得珍贵的すてき。

羊祭是一年中的第一个动物比赛，也是对比赛对象要求最高的一个比赛。节日的前一日起床后，动物屋老板娘マセル将来邀请主角作为日向岛的代表参加该项比赛，此时主角必须已经饲养了一头以上的羊，且羊毛齐全、没有生病或怀孕的成年羊才可以参赛。决定参赛后参赛羊将被带离牧场，直到第二天比赛结束后送回牧场动物小屋。

比赛当天来自不同城镇的三位竞争者将与主角同台竞技，羊的好感度8心以上才有机会获得冠军。与在场的村民对话可增加300好感度，若主角的羊参赛，则可额外增加好感度30，不仅参赛且获得冠军则可再增加在场所有村民的好感度2000并获得すてき。



▲生病或羊毛不齐的羊无法参赛。

春24日 料理祭

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、ナタリー、フエレナ、チェン、チャーリー、マセル、ジュリア、ヴァルツ、ダニー、リリー、ピエール、ダルシャン、セフィーナ

美食比赛往往能吸引很多观众，人们也常说“抓住对方的心首先要抓住对方的胃。”在前一辑介绍了各种美食的好处和做法，今天这辑就请参考上一辑一起来参加一年一度的美食料理祭吧。料理祭的前一天，美食家ピエール会来邀请主角参赛，如果此时ピエール已经离岛，并



▲料理祭分部门进行比赛。

不会影响该项比赛，他会因此暂时归岛，不过料理祭一结束他还是会离开哦。

第二天的比赛分为两个阶段：上午的出题和下午的品评。AM10：00—AM11：59为出题阶段，在该阶段必须前往会场领取比赛的题目。小岛中的料理祭与以往的有所不同，在以往的牧场中往往都是对某一个厨具进行限制然后由参赛者自由发挥，而本作中由于料理的制作是以料理品种分类，因而，比赛也是以此分组：沙拉组、汤组、小吃组、主食组、甜品组以及其他组。玩家可以选择任意一组参赛，确认后就自动回到家中，接下来需要玩家在参赛一组的菜单中选择恢复值较高的一种料理制作出来并参赛。

比赛的规则很简单，料理恢复值越高越容易获得冠军，彼此竞争的村民都会拿出一些料理，如果玩家的料理恢复值超过他们就会获胜了哦。如果不放心自己的料理恢复值还可以在基本料理菜单中加料以增加胜利的可能性。推荐以下一些料理供玩家参考：沙拉组的サラダスパゲッティ（意大利什锦面）、汤组的リラックスティー（消闲茶）、小吃组的がんもどき（油炸豆腐）、主食组的虹カレー（彩虹咖喱）、甜品组的チョコレートケーキ（巧克力蛋糕）以及其他组的エリ草（回复草）。获胜可增加在场所有村民好感度2000点并获得すてき。

春29日 作物祭

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、ナタリー、フエレナ、チェン、チャーリー、マセル、ヴァルツ、ゴラン、ピエール、ロヴェン、アリエラ、クリフ、マルク或チェリシー（另一位主角）

作物祭是小岛一作中新增的节日之一，由于

每个季节都有作物被播种、成长和收获，因此这一祭典也会在春、夏、秋季的后期各举行一次。在节日的前一天，由出货者フェレナ告知今年的赛题，当然也可以在该月的任意一天调查日历也可以查到本月赛题。赛题每年均会不同，5年为一轮，分别比赛春季的5种基本作物。

第一年	かぶ	芜菁
第二年	じゃがいも	土豆
第三年	きゅうり	青瓜
第四年	いちご	草莓
第五年	きゃべつ	包心菜

玩家需要拥有该项作物才能正式参加比赛，以质量鲜三个标准来评判，三者的数值越高越可能获得优胜（Rank A）。一般来说，算好该有的日照和水分（保证质），使得作物尽量在作物祭开始的前10天内成熟（保持时间越久量越大，但10天后未摘取的作物必枯萎），并于比赛当天采摘可保证其鲜的最大值。与参加节日的村民对话可增加好感度300，如果获胜，大家的好感度可额外增加2000并获得すてき，比赛结束组织方会以5倍的价格回收参赛的作物。



▲看准命题给作物哦。

夏の祭

说到夏天的节日，大部分玩家首先想到的一定是海开祭，这一天是村民们可以入海游泳的日子，但设计者恰恰在小岛中取消了这一节日，使得夏季的节日显得格外单调。

夏7日 鸡祭り

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、ナタリー、タロウ、マセル、ジュリア、ヴァルツ、ダニー、リリー、セフィーナ、ロヴェン、シバ、ワーダ、ドクター

第一年进行到夏季，进度快的玩家相信已经开始养鸡了，那么就可以参加这一届的鸡祭，但，与羊祭类似，鸡祭是评比参赛动物的好感度，越高越容易获胜。刚买回来的鸡往往好感度为0，即使参赛也无法获胜。刚孵化的小鸡、生病的成年鸡是无法参赛的，加之鸡的好感度是所有动物中最难增加的（每天只能抱一抱），鸡的寿命是所有动物中最短的，所以鸡祭获胜且获得高称号是相当困难的一件事。

前一天マセル会带走参赛的鸡，直到第二天比赛完毕后才会归还。节日当天来自矿石镇的帕布莉也会作为矿石镇的代表而参赛，可不要输给她哦。与其他节日相同，与在场人员对话可增加300的好感度，若参赛鸡获胜可增加30点的爱情度，而村民增加2000点好感度，最重要的是又可入手すてき一颗。

夏15日 矿石祭り

时间：AM10：00—PM6：00

地点：草原区域

参加人员：エリク、フエレナ、タロウ、チェン、チャーリー、マセル、ジュリア、エリザ、リリー、ダルシャン、セフィーナ、マルク或チェリシー（另一位主角）

矿石祭是小岛中新增的节日之一，流程与动物品评会类似，但这回比得是谁拥有的矿石最棒。从废矿石到亚历山大石这样的珍贵矿石都可以拿来参赛，不要认为珍贵的亚历山大石就一定会获胜，因为比得并非矿石的卖价，而是矿石的质量鲜，也就是说S级的废矿石可以获得矿石祭的冠军，而B级的亚历山大石则会落选哦。

从矿场中挖掘到的矿石，质量鲜会因为层数的不同而有所变化：由于矿石非食品，也不会因搁置过久而变质，因此“鲜”的数值始终维持最大值，质和量想要获得最大值则需要玩家前往200层以下敲得，因此初期获得冠军较困难。但后期，随着矿场的难度越来越低，此项比赛也就变成了必胜赛，平日里敲得的S级废矿石就留着这一天获胜用吧。但由于参赛的矿石如果获胜会被主办方以5倍的价格回收，因此如果以高价矿石参赛，也可以算上是一个赚钱的好机会。

前一天セフィーナ会来邀请主角参赛，即使因为交情过浅而离岛也不会影响比赛的进行，但如果セフィーナ是因为已婚并怀孕而离岛，这一次的矿石祭则会由她的父亲ダルシャン来主持。



张睿	成为了一名剑桥英语老师后，时间明显用不来了，每天的时间都花费在教学上了。
读者资料	男，22岁，山东济宁市市中区任城路18号，272107，QQ285277807

为里昂加油

啊，发现里昂了！

好

里昂大人——
我来近距离给
你加油了！

哇，花瓣迷了
眼睛。

看不到了！

哇！

我们先走吧！

呀，里昂大人
谁对你做了这么
过分的事情。

拯救迪特

啊，发现哥哥了！

卖了金羊就有钱随便买喜
欢的游戏机和漫画了。

危险呀！
身后有只凶恶的熊！

迪特大人～
阿莉莎来帮你了！



好吧，我也承认这个专栏貌似好像仿佛有点偏离了原来的主题。不出意外的话，下一期将以新的面貌与大家见面。

经过2007年的洗礼，休闲网络游戏以高达25亿人民币的巨大市场价值成为2008年网游运营厂商的兵家必争之地。一款出众的休闲网游不仅能成为市场的热点，也会成为网游公司占领市场的又一座金矿。休闲网游如今之所以能够获得比大型多人在线角色扮演类游戏（MMORPG）更多的关注程度，并且受到了市场和玩家的追捧，这和休闲网游所倡导的“简单好玩就是快乐网游”的概念密不可分。

游戏操作方式的变革

在业界有一个观点影响着人们对一款游戏前景的预测，那就是游戏的操作难度与玩家适应能力的关系。普遍的观点认为，上手难度是玩家能否融入游戏必然会面临的一道门槛。这种说法并没有错，但是很多游戏恰好走上了迷途的方向。在《魔剑》、《无尽的任务》、《星战前夜》等世界顶级网游作品进驻中国之后，一流的游戏品质却伴随着较高难度的操作方式，将许多玩家挡在了游戏圣殿之外，在国外饱受好评的大作游戏纷纷遭遇滑铁卢。国内绝大多数的玩家对于这种所谓“核心游戏”并不会孜孜以求地花心思去弄清楚大概，而是嗤之以鼻的一键删除。相反，同样是魔幻题材的《魔兽世界》等游戏却在中国获得了成功，原因很简单，这些游戏的上手难度要容易得多。

目前国内的主流游戏玩家都是从最近两年才开始接触游戏的群体，他们没有经历过单机时代的游戏氛围，所以也不可能对游戏有着始终如一的狂热，这种背景决定了他们只是想通过游戏获得乐趣，而不是愿意主动深入研究游戏的那种类型。因此，他们的要求当然是游戏操作越简单越好，游戏内容越丰富越好；而两者兼得，就是他们所需要的游戏。



网络休闲游戏的兴起与不少在国内获得成功的原创MMORPG一样，在游戏的上手难度上都尽力实现了简化。这个问题表面上看是需要玩家去完成的过程，是玩家进入游戏的门槛，但实质上却是玩家对游戏的一次选择。操作简单容易上手的游戏是在将玩家往游戏的深层世界中引入，而操作过于繁琐的游戏则是在一步步地将玩家推出门外，这也是网络休闲游戏越来越受到玩家欢迎的原因。

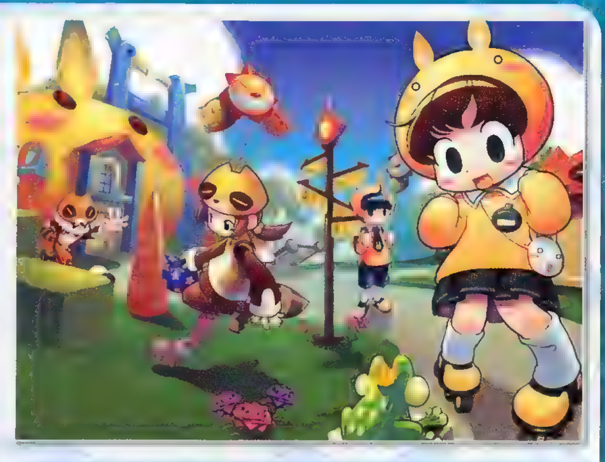
网络休闲游戏的发展



与网络游戏比较发达的韩国相似，中国大陆的网游市场格局经过几年的发展后，划分为传统的MMORPG和休闲类网络游戏两种类型。而在前几年，与MMORPG游戏的火爆程度相比，网络休闲游戏的发展一直显得非常滞后。尽管经常接触MMORPG的学生玩家群体并没有多少收入，但他们的付费意识很强，为了某件高级的装备或者是更快地练级，花钱买点卡

单弘 我感觉小编们对WOW好像有抵触情绪，WOW也不错啊！为什么掌机网游不能兼得啊？（露琪：新番动画都看不过来哪有时间上WOW？）
读者资料 男，18岁，吉林省四平市一中三年21班，136000

和长时间在线在他们眼里看来理所当然。相比而言，网络休闲游戏的用户却抱定“免费午餐”的想法，普遍缺乏付费意识，拥有近2亿注册用户的联众公司，直到推出会员制后才开始盈利。正因为如此，网络休闲游戏一直发展缓慢。





但是在2003年左右的时候，这种情况开始有所改观。虽然运营MMORPG成就了不少亿万富翁，但表面现象掩盖不了先天的不足和后天的弊端——玩家需要长时间地参与才能融入剧情并体验宏大的场景，这对很多人尤其是上班族来说不太现实；同时盗号、私服现象也屡禁不止，甚至一度有越演越烈的趋势。而此时韩国以Hangame等几家网站形成了一股新的游戏力量，逐手开发和提供网络休闲游戏与游戏门户的社区服务内容。

凭着对市场敏锐的洞察力，中国的各大互联网巨头开始瞄准网络休闲游戏的市场。盛大公司在2003年推出了《疯狂坦克》，此后代理了《泡泡堂》并迅速风靡。新浪、腾讯等门户网站也积极加入这一市场，并在2004年前后取得了很大的发展。游戏公司、门户网站、即时通信三大领域的龙头纷纷看好网络休闲游戏，意味着网络休闲游戏的商机正在展现出来。再加上原本就是以休闲游戏平台起家的联众、中游等，到了2005年的时候，网络休闲游戏呈现出群雄割据的局面。

联众：作为中国棋牌类网络休闲游戏平台的始祖，创办于1998年的联众世界曾一度稳坐着龙头老大的位子。在被上市公司虹海控股收购后，联众大放异彩，旗下游戏由最初的4款增加到了现在的几十款之多。2004年，联众在已发展起来的注册会员基础上，开始正式推出收费会员服务，后来又增加了联众秀和短信业务等增值服务。目前，在联众上运营的游戏主要有棋牌类、对战类以及财富类等。

中游：网络休闲游戏很早就有“北有联众、南有中游”之说，可见中游的巨大影响力。依托广东省电信公司强大的网络资源，在南部沿海地区广积人气的中国游戏中心，向来保持着低调的运营模式。除了提供网络休闲游戏的平台外，中游还集合了MMORPG、电子宠物、彩票等业务，以此在竞争中体现自己的差异性。作为电信运营商旗下的中游，具有连接速度快、游戏速率高的优势，在网民中有很好的口碑。

QQ游戏：用“忽如一夜春风来，千树万树梨花开”来形容2003年8月开始运营的腾讯QQ游戏的成功并不为过。QQ游戏客户端捆绑在QQ聊天工具上后，QQ游戏的在线人数随之飙升，短短一年时间就已经和联众世界平起平坐。QQ游戏华丽时尚的界面，新颖有趣的各种小游戏，以及QQ秀的捆绑成为吸引玩家的卖点。

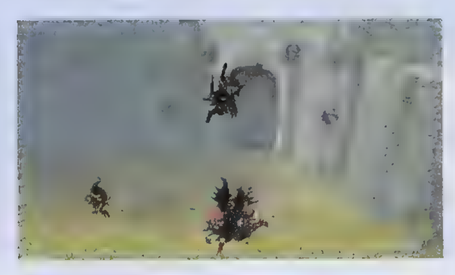
综观各大网络休闲游戏平台，可谓百家争鸣各施所长。但可以肯定的是，今年仍将是网游市场飞速发展的一年，而网络休闲游戏会为玩家带来更多的娱乐方式，并且为游戏运营商带来丰厚的收入的利润，成为网游产业的“NDS”。



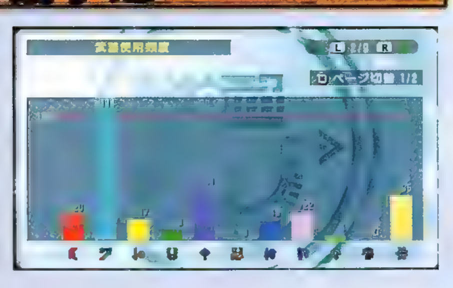
翔武狩猎手记

啊……又过去的两周，最近电脑总是跟我较劲，想做点东西都做不踏实，看来需要对它进行一次大调整了。

前段时间闲下来的时候把训练所的任务打了打，有的任务对我简直是折磨啊。G级训练所紫盾蟹那个任务，开始用片手去打，结果砍了半天，默认给的爆桶也放完了，看到螃蟹吐泡了，胜利就在眼前的时候。沙龙一撞我，盾蟹正好一起跳，我刚起身就被直接压死了，用弩的时候也是如此，其实根本原因是我懒得去找那秘药。最后倒是用最苦手的长枪把这个任务勉强通过了…再有就是火山熔岩龙那个训练，没一件得手的武器，其实倒不如说我得手的只有太刀(-_-)，好不容易把火鱼恐惧症克服了，结果这个任务用片手眠爆打了足足38分钟，我承认我多数时间都是在挖东西，但似乎也有点离谱了……

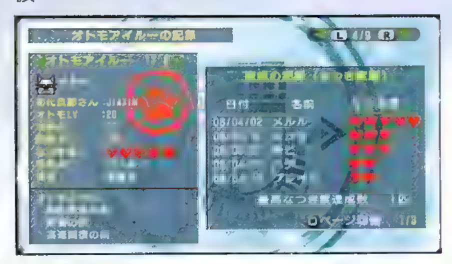


关于火鱼恐惧症：火鱼恐惧症是我再前一阵得的一种病，症状为单人不想打火鱼，多人打火鱼只想缩在一边。刚开始去打火鱼的时候，听说用枪和铳枪比较方便，于是拿了一把水枪和别人一起去了，结果中了一次压杀回家了，后来又中了一次追别人的蛇行，弄得我都不想出去了。后来自己一个人用枪打，也是完全打



不过。某天跟朋友在MZ上联机，刚进那区，火鱼就给我一个蛇行，由于龙耐性是负的，所以掉了一半血，紧跟着又来了一次蛇行，不过我知道这个不是追我的，于是在那里防着，但火鱼掉头的时候蹭到我了，直接回家……此后就彻底恐惧了。直到某天，水属性的太刀造了一把出来，想拿着试试，结果很轻松就过了。哎……恐惧到连自己最熟的武器都忘记用了，真是失态啊。

现在刚出完红黑龙，薯子那边把祖龙都单人打完了，进度好快啊。编辑部来的新同事也是个怪物猎人饭，平时经常一起联机打怪，有机会让他也来段视频好了。上次和薯子还有他一起打老山，没事干的时候3个人在5区城楼上玩蹦极……



沈彬儒　本人乃传说中的真·伟非PG迷，至今买PG五年一共寄了两张回函卡。
读者资料　男，14岁，上海市闸北去兆宝兴路618弄

翔武的配装心得



装备要求	
两空武器	观察珠×2
金火龙Z头	捕缚珠
金火龙Z身	名匠珠
金火龙Z手	运气珠 观察珠
金火龙Z腰	名匠珠
金火龙Z脚	观察珠×2

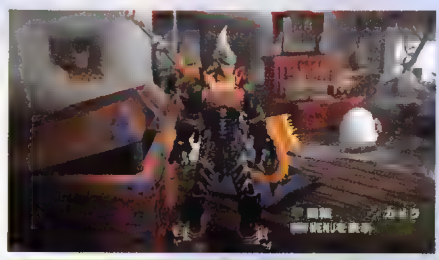
防御力：611	火耐性：10	水耐性：0
雷耐性：-10	冰耐性：0	龙耐性：5

◆发动技能

捕获名人：捕捉怪物的素材比平时得到更多。
激运：任务报酬素材比平时得到更多。
捕获の见极め：标记后，怪物可以捕捉时标记变黄色。
斩れ味レベル+1：武器斩れ味上限提高。
恶灵の气まぐれ：镐、虫网、笛、回旋标25%几率容易损坏。

金火龙Z套装可以说是这次最强的蹭素材套装（笑）。金火龙Z头上自带2点匠，身和腰有3洞，可以把斩味+1凑出来，这样可以多增加一个攻击技能，也可以让你蹭装备更有理由！然后用珠子把其他点都补齐。恶灵の气まぐれ是一个可以不必在意的技能，除非在任务里采矿什么的。这次2空武器比较多，用剩下的洞加武器上的出一个捕获见极比较不错，可以掌握捕获时机，正好也能配合上捕获名人的效果。由于这次RP素材增加了不少，所以提高得到素材几率挺重要，不过这游戏似乎会读心，有次我穿这套打完银火龙得了一堆厚鳞……

注：防御力数值是加了符爪之后的。



装备要求	
桃毛兽Z头	仙人珠
迅龙X身	匠珠×2
昆虫X手	名匠珠
迅龙X腰	名人珠
昆虫X脚	名匠珠

紧急任务

狩猎解禁！
掌机迷狩猎杀再开！

任务等级：★★★★★★★
限制时间：长期有效
委托人：白日雪地的翔武
委托内容：当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们拿起你们的武器吧，让怪物们看看到底是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近雪地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，面对和怪物对抗无论多少条命也不够，现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。
成功条件：无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧
投稿指定地：pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱
特别备注：MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

石金龙　目前正在进行2G的狩猎中，从头玩没用P2的记录，因为前作也只玩了10小时。
读者资料　男，18岁，河北省唐山市路南小楼平房8排

防御力：595	火耐性：0	水耐性：-3
雷耐性：1	冰耐性：-7	龙耐性：4

◆发动技能

回避性能+2：回避动作中的无敌时间增长。
见切+1：武器会心率增加10%。
斩れ味レベル+1：武器斩れ味上限提高。

以回避性能+2和斩れ味レベル+1为主的一个套装，回避性能+2对于无法防御武器是个非常好的防御性技能，很多原来躲避不开的攻击都可以回避掉。斩れ味レベル+1就不多说了，非常重要的攻击技能，特别是对于加完后紫斩比较长的武器。见切+1可以提升武器的会心率。这套装备我平时基本是给太刀用，特别是沙狮子的太刀，1536攻击力，负会心20%，用了见切+1可以抵消掉10%的负会心。再有一点就是，0会心加匠有紫斩的武器，因为斩味对会心的修正，加了见切+1之后,会心率变成20%，攻击输出更有保证了。此外，这一套还可以避开使用迅龙天鳞，比较好做。



装备要求	
昆虫X头	神护珠×2
昆虫X身	匠珠×2
昆虫X腕	名匠珠
昆虫X腰	神护珠×3
昆虫X脚	名匠珠

防御力：591	火耐性：15	水耐性：-25
雷耐性：15	冰耐性：-20	龙耐性：10

◆发动技能

回避性能+2：回避动作中的无敌时间增长。
采取+1：采集点拣不到物品的几率小幅度降低。
斩れ味レベル+1：武器斩れ味上限提高。
精灵的加护：25%几率伤害减轻30%。
寒さ倍加【小】：寒地形的地方耐力减少的速度1.5倍。

昆虫装备男女装名称不同，样子也不同，男的是甲虫，女的是蝴蝶。全套装备可以出回避性能2、采取+1，共有13洞，腕、腰、脚都有3洞，是这次非常不错的装备。用两个三洞装备加一个两洞装备做出斩れ味レベル+1。剩下的用神护珠出精灵加护，增加生存几率。不过没有神护珠的情况下，还可以放研磨珠出高速磨刀，或者其他1洞+2点技能的珠子。这套装备冰水耐性差，打水龙之类的如果没把握尽量不要穿出去。



装备要求	
苍火U头	匠珠×2
苍火U身	无珠
苍火Z手	名匠珠
霸龙腰	匠珠×2
苍火U腿	防音珠×2

防御力：597	火耐性：10	水耐性：-1
雷耐性：7	冰耐性：4	龙耐性：-20

◆发动技能

高级耳拴：大小咆哮效果无效化。
见切+1：武器会心率增加10%。
斩れ味レベル+1：武器斩れ味上限提高。

比较常用的苍霸系列混装，这次加入了一件G级的装备。这件套装用来打角龙、电龙一类比较不错，很适合太刀或锤。因为是U系装备，可能会担心防御力的问题，这次在打完崩龙之后，以前的装备改满了基本上都可以到达G级装备的水平。只是这套装备的龙属性防御比较糟糕，尽量不要用来打轰龙、古龙系。



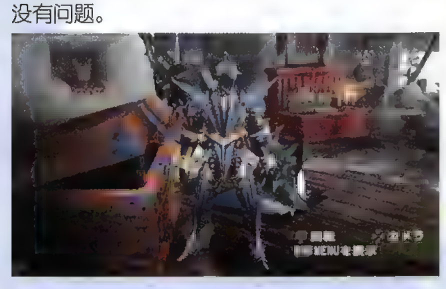
◆发动技能

ガード性能+1：防御时受到攻击威力-10。

装备要求	
剑圣耳环	——
晓丸霸身	石壁珠
晓丸霸手	石壁珠 强壁珠
晓丸霸腰	强壁珠 早复珠
晓丸霸脚	早复珠

防御力：543	火耐性：-8	水耐性：8
雷耐性：0	冰耐性：8	龙耐性：-16

ガード强化：可以防御通常不能防御的攻击。
心眼：不会弹刀（斩味消耗按通常计算）。
ダメージ回复速度+1：伤害回复速度提高2倍。
这套装备在上位就可以做成，由于防御方面比较优秀，一直可以用到G级。这套装备可以说是对岩龙、铠龙、黑铠龙的最好武器了。只要拿一把水属性高的枪，在肚子下面一直防着扎就可以了，铠龙用爆炸气体攻击时可以直接防御，破了胸之后打起来更快。平时还有伤害回复+1这个技能进行辅助，用来回复气体攻击时的伤害。因为有防御性能+1，不会受什么伤害，所以这套装备打G级的岩龙铠龙什么的也没有问题。



装备要求	
镰蟹S头	猛攻珠
镰蟹S身	拔刀珠
镰蟹X手	匠珠×2
镰蟹S腰	匠珠×2
镰蟹X脚	拔刀珠 攻击珠

防御力：590	火耐性：5	水耐性：10
雷耐性：-5	冰耐性：-5	龙耐性：0

◆发动技能

拔刀术：拔刀攻击必定出会心。
攻击力UP【小】：攻击力小幅上升（武器倍率+5）。
斩れ味レベル+1：近战武器斩味提升一级。
装备说明：用新的镰蟹装和旧的镰蟹装混装的一套，主要攻击方式就是拔刀攻击，适用于大剑。这一套装备拔刀不如雄火X的攻击力UP【大】，但是这套没有负面技能，而且防御力和耐性方面也比较不错。另外，就不要用这个和金狮子那套相提并论了……完全没的比，但是要对混装有爱啊！

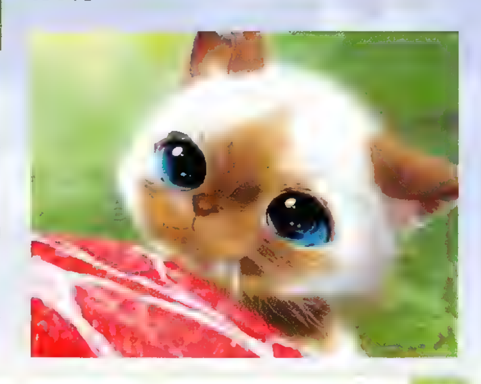


装备要求	
增弹耳环	——
昆虫X身	光避珠
昆虫X手	压缩珠
昆虫X腰	短缩珠×2采取珠
昆虫X脚	压缩珠

防御力：315	火耐性：16	水耐性：-16
雷耐性：20	冰耐性：-12	龙耐性：8

◆发动技能

集中：大剑、锤、弓蓄力时间缩短，太刀炼气槽积蓄值增加。
回避性能+2：回避动作无敌时间增加0.4秒
装填数UP：弩全弹种装填数+1，弓增加一段蓄力。
采取+1：采集点拣不到物品的几率小幅度降低。
这套弓装也是前段时间用来打铠龙的，回避性能2可以躲避铠龙的扫射，集中可以减少蓄力时间，从而增加攻击频率。装填数UP是因为螃蟹弓增加蓄力等级之后出现贯通5，平时是连射4，贯通打铠龙更适合一些。这套装备不需要武器上加珠子，所以还可以用作其他增加蓄力等级后比较强的弓，比如天崩之类的。昆虫装的冰水耐性低，作为弓装，最好不要用来打水龙……



MHP2G全CG出现方法一览

编号	影像名称	出现条件
01	MHP 2nd G オープニング	默认获得
02	MHP 2nd オープニング	默认获得
03	英雄の证P	村紧急「最终极秘依赖　霸龙讨伐！」通过后
04	プロモーションムービー	默认获得
05	魂を宿す呗	G3星「迫り来る仙高人」通过后出现
06	白银のハンター	村长任务和白速龙王遭遇后出现(雪山)
07	爆走の主、现る！	村长任务和野猪王遭遇后出现(雪山)
08	狡猾な狩人	村长任务和蓝速龙王遭遇后出现(密林)
09	大怪鸟登场！	村长任务和大怪鸟遭遇后出现(密林)
10	密林の无法者	村长任务和桃毛兽王遭遇后出现(密林)
11	ババコンガの生态	桃毛兽王一只狩猎后出现
12	砂漠のハンター	村长任务和沙龙王遭遇后出现(砂漠)
13	零下の暗に浮かぶ白光	村长任务和电龙遭遇后出现(雪山)
14	フルフルの生态	电龙狩猎一只后出现
15	一本角の盾大名	村长任务和盾蟹遭遇后出现(砂漠)
16	ダイミョウザザミの生态	盾蟹狩猎一只后出现
17	水龙ガノトトス	村长任务和水龙遭遇后出现(砂漠)
18	ガノトトスの生态	水龙狩猎一只后出现
19	毒怪鸟ゲリョス	村长任务和毒怪鸟遭遇后出现(沼地)
20	白い暗の住人	村长任务和雪狮子遭遇后出现(雪山)
21	念　る一匹狼	村长任务和黑狼鸟遭遇后出现(密林)
22	猛る一本角	村长任务和一角龙遭遇后出现(砂漠)
23	鬼面の大镰将	村长任务和镰蟹遭遇后出现(火山)
24	吹雪にまぎれる漆黑の翼	村长任务和风翔龙遭遇后出现(雪山)
25	岚に舞う黑い影	村长任务和风翔龙遭遇后出现る(密林)
26	クシャルダオラの生态	风翔龙讨伐一只后出现
27	轰龙ティガレックス	村长任务和轰龙遭遇后出现(雪山:初)
28	愤怒のティガレックス	村长任务和轰龙遭遇后出现(雪山:第二次)
29	ティガレックスの生态	轰龙狩猎一只后出现
30	现れた幻兽	村长任务和麒麟遭遇后出现(雪山)
31	砂漠の暴君	村长任务和角龙遭遇后出现(砂漠)
32	ディアブロスの生态	角龙狩猎一只后出现
33	火山の重镇	村长任务和铠龙遭遇后出现(火山)
34	グラビモスの生态	铠龙狩猎一只后出现
35	リオレイアの生态	雌火龙狩猎一只后出现
36	炎国の妃	村长任务和炎妃龙遭遇后出现(火山)
37	决战！目觉める王妃	村长任务和炎妃龙遭遇后出现(塔)
38	深い森の幻影	村长任务和霞龙遭遇后出现(森丘)
39	炎国の王	村长任务和炎王龙遭遇后出现(火山)
40	荒ぶる金狮子	村长任务和金狮子遭遇后出现(大斗技场)
41	眠りへの诱い	村长任务和眠鸟遭遇后出现(树海)
42	黑き迅龙	村长任务和迅龙遭遇后出现(树海)
43	炎河の熔岩龙	熔岩龙狩猎一只后出现
44	老山龙	村长任务或集会所进入老山龙任务出现(砦)
45	老山龙！？	村长任务或集会所进入砦蟹任务出现(砦)
46	岩山龙	村长任务或集会所进入苍老山龙任务出现(砦)
47	霸龙咆哮	村长任务或集会所进入霸龙任务出现(决战场)

管小龙　掌机迷，让掌机不在成为你的迷题。
读者资料　男，22岁，山东省潍坊市圣基商务大厦

编号	影像名称	出现条件
48	アカムトルムの生态	霸龙一只讨伐后出现
49	古塔の浮岳龙	进入集会所浮岳龙任务出现(古塔)
50	崩龙显现	进入集会所崩龙任务出现(雪山深奥)
51	舞い降りる传说	进入集会所黑龙任务出现(シュレイド城)
52	怒り狂う灾厄	进入集会所红黑龙任务出现(可以从前作继承)
53	祖なる者	进入集会所祖龙任务出现(可以从前作继承)
54	白银の世界(昼·夜)	首次进入雪山地图后出现
55	深绿の大地(昼·夜)	首次进入密林地图后出现
56	白夜の砂丘(昼·夜)	首次进入沙漠地图后出现
57	悠久の场所(昼·夜)	首次进入森丘地图后出现
58	阒然の湿原(昼·夜)	首次进入沼地地图后出现
59	烈火の岩山(昼·夜)	首次进入火山地图后出现
60	そびえたつ塔	首次进入塔地图后出现
61	深き木々の大海(昼·夜)	首次进入树海地图后出现

可以捕获的怪物

鸟龙种：白速龙王、蓝速龙王、黄速龙王、红速龙王、大怪鸟、青怪鸟、毒怪鸟、紫毒鸟、无伤黑狼鸟、有伤黑狼鸟、眠鸟

飞龙种：雌火龙、樱火龙、金火龙、雄火龙、苍火龙、银火龙、电龙、红电龙、一角龙、白一角龙、角龙、黑角龙、岩龙、铠龙、黑铠龙、轰龙、迅龙

鱼龙种： 沙龙王、水龙、翠水龙、熔岩龙

甲科种：盾蟹、紫盾蟹、镰蟹、红镰蟹

牙兽种：野猪王、桃毛兽、绿毛兽、雪狮子、砂狮子、金狮子、金狮子（赛亚人2－_－）

由于攻略的页面不好安排，所以先借地放下资料，从下期开始为大家详细介绍怪物的战法。

营地画廊



任子康　高三了，没多久就要高考了，所以不能第一时间看PG，好可怜啊。

读者资料　男，19岁，河北省秦皇岛市海游区安居东里



FF双周刊

FF的生父坂口博信是游戏史上不可磨灭的一颗璀璨之星，他造就了世界游戏史上的奇迹，创造了一个又一个不朽的神话……

当时我一直对自己所创作的游戏感到非常不满意，于是我下定决心，并对自己说："好吧，这将是我的最后一击。"《最终幻想》这个名称便由此而来，其实它是指那将会是我最后的一个作品。

——坂口博信



—— 个人简历 ——

毕业于水户第一高等学校，在横浜国立大学工学部学习电气情报学，中途退学。

1983年，以兼职身份参加了电友社（SQUARE的前身）软件研发部门的研发。

1986年，SQUARE株式会社成立，担任董事规划和开发部长。

1991年，升任公司副社长，统括整个开发部门。

1995年，兼任SQUARE北美分公司的社长一职。

2001年，退出SQUARE株式会社，成立新公司MistWalker。

坂口博信生平

坂口博信，1962年11月25日出生于日本茨城县。大学就读于横浜国立大学电气情报工学科。那时的他就对游戏制作有着浓厚的兴趣，喜欢在日本国产电脑上制作游戏。坂口原来就任于SQUARE会社（现SQUARE ENIX），现在工作于新组建的公司MistWalker。由于他笑起来的特征是嘴上的两髭，故被不少人戏称为"小胡子"。

1983年，坂口博信和大学同学田中弘道一起进入电友社公司。之后几年，坂口制作的游戏市场反响很一般。后来，他分别在85年和86年邀请了天才编程人员纳西尔·吉贝利（Nasir Gebelli）和未来的音乐大师植松伸夫加盟SQUARE，这为日后缔造游戏王国奠定了坚实的基础。可这时的坂口博信，为了自己的梦想和公司的前途，准备做最后一搏，这就是他自己的"最终幻想"。结果出乎他的意料，这部游戏不但没成为SQUARE的墓志铭，还大获成功。凭着这个游戏的巨大成功，SQUARE一跃成为重量级的游戏开发公司。

在FF初代的成功之后，FF系列继续创造着奇迹。1991年，以任天堂的SFC为平台创作了FF IV，坂口博信升任执行副社长。从1994年4月2日发布的FF VI以后，坂口博信不仅是游戏策划，还担当了制作人一职；1995年，坂口博信兼任SQUARE北美分公司的社长。在坂口博信担任多年的首席开发部长期间，除FF系列外，包括《超时空之钥》、《寄生前夜》、《放浪冒险谭》、《王国之心》等许多游戏都具有巨大影响力。2000年在美国E3展示会上，坂口博信荣获互动娱乐艺术学院颁发的名人殿堂大奖（在此之前只有两个人被授予过这一奖项：马里奥之父的宫本茂和PC游戏《文明》的创造者席德·梅尔）。2001年2月，SQUARE业绩上出现的下降致使坂口博信引咎辞去副社长。由于花费1亿3500万美元的全计算机制作的电影《最



周磊	最近陶醉在仙剑4的世界里，如何（果？）掌机上能出仙剑这类感动国人的RPG游戏就好了-_-
读者资料	男，19岁，宁波大学南门公寓2#210，315211

终幻想：灵魂深处》在美国于2001年7月公映的票房惨败，公司出现巨大赤字，坂口博信的名誉也愈加恶化。2003年，由于诸多因素最终导致SQUARE公司被合并，坂口博信也因此离开了为之奋斗过的SQUARE。

随着SQUARE会社被合并为SE，坂口博信渐渐远离了游戏制作的第一线。离开SQUARE后，坂口博信在夏威夷的海滩边（SQUARE员工以前度假的地方）等待下一个游戏界的巨浪。2001年坂口博信的新公司MistWalker成立，他成功邀请SQUARE的好友植松伸夫加入，主业依然是RPG类型。公司体制是好莱坞式的小规模精英式的，向外找各种资源来完成工作，利用所有的人力资源开发游戏，而把销售交给其它公司。用他的原话说就是“就像制作者习惯在一起住一样”。在重要的作品中，坂口博信亲自写剧本、担纲游戏设计。游戏风格与他之前的作品相差不大，故事性始终放在首位。



生死观和盖亚理论

坂口博信创作的剧本一般有两个特点吸引着玩家，其中之一就是独特的生死观。在FF II的开发途中，坂口博信的家突然遭遇火灾，她的母亲就是在这场事故中离开了人世。这件事对坂口博信的影响很大，所以让玩家体验到同伴的死，经受莫大悲伤的考验已经成为游戏内容不可撼动的一部分了。而且在游戏结束时都会讲述这样一个道理，就是在死亡的恐怖面前，一切努力都是无意义的，似乎有些消极。因此，把同伴阵亡的要

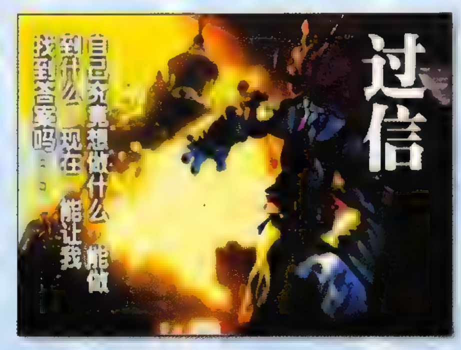


素作为流水线形式化这一点，当时就受到了媒体的大力抨击。

从坂口博信参与制作的很多游戏里都能够找到用以说明生死观的例子，像在FF系列的初期作品中，亡灵和濒死的人可以作为和地球融为一体的守护灵复活，这个设定也被以后的历代作品所继承。在Xbox 360平台上的坂口博信个人最新作《失落的奥德赛》中，与死亡有关的内容更是不少，被设定为不死者的伙伴和敌人最后却要经历死亡的考验。

坂口博信剧本的另一个特点就是盖亚理论，很多故事的主线和世界观都用到了这个要素。像是受到外星生命进攻后，人类让能量已经衰退的母星回复,用星球自身的治愈能力来击退敌人。FF系列的水晶在后期也有相似的情况出现，或多或少也是受到这个影响所致。

在坂口博信的盖亚理论中大量涉及了人类的灵魂问题，最突出这两个特点的作品有FF VII、FF IX、FF电影版，和去年DS上的《ASH》。



高姜秋宇	狂喜欢动漫，但又不是宅男，很少有的，不知道有没有人和我一样。（露琪：你在说狸猫那只耽美狼？）
读者资料	男，17岁，南京市瑞金路2号20幢406，210002



大家好，我是八房，欢迎大家来到新的神话专栏。这个专栏的目的是与大家一起来了解一些和游戏有关的文化方面的知识乃至秘话、逸事，兼之搞一些小小的考据和讨论——我总是感觉玩游戏时偶尔要关注一下游戏的外延，自己有了对游戏文化的了解才能够有所见解，才不至于随波逐流人云亦云。扯远啦，总之没有幻想的游戏人生是乏味的，就让我与大家一起发白日梦吧（被拖走）。个人的见识总是有限的，相信诸位当中也有这方面的俊杰，有什么有趣的、有深度的观点，欢迎来稿共同探讨。如果我说了什么奇怪的话或者错误的观点，也要请诸位尽量指正啊。

《怪物猎人》系列中最为另类的飞龙

专栏开辟之际恰逢《MHP2G》风潮来临，所以这次我决定随便拿两条龙开刀啦。电龙作为新人的一道坎，向来是诸位玩家怨念的对象，即使是各位历战的猎人，见到它那个猥琐的外形和超违和的动作，恐怕都有点不爽吧……没关系，这次我把这家伙解剖了给大家解气。

电龙最大的特点就是会放电，所以我们要考据它的原型，好像先从这方面下手比较好。自然界中会放电的生物很多，比如电鳗、电鱼和布兰卡（这啥？），所以电龙多半是借鉴了这些动物的形象。正所谓“用进废退”，设定集上说电龙的眼睛因为长时间生活在洞窟里所以退化了。恰巧，自然中也有许多这样的生物，它们多数生活





在地下溶洞中——正巧这类环境中亦多水，结合前面的“电鳗说”，看来电龙这东西的原型多半是一种鱼。电龙的叫声也是其特点之一，黑暗中的生物定位常用超声波和次声波（如蝙蝠），这点也和设定相吻合。经过搜索，我惊喜地在GOOGLE上发现了一张激似电龙的生物照片，经过查证，这是一种叫盲鳗（hagfish）的生物——这个生物还有一门“表亲”叫做七鳃鳗（lampern），七鳃鳗的口器和电龙非常相似，不过因为这两种生物的形象过于猥琐，所以照片被翔武枪毙了……诸位自行搜索吧（汗）。如此说来的话，电龙的样子应该是电鳗和盲鳗

的杂糅体。

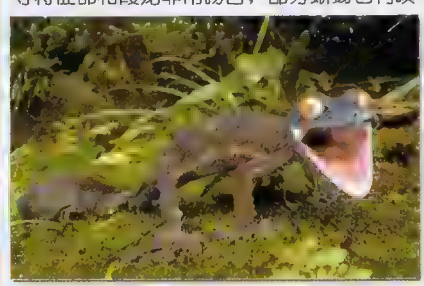
电龙的名字是フルフル，这个名字也是有出典的。在神话典籍中记载着所罗门72柱魔神的传说，据说在所罗门王治下的这72位魔神，个个都有独特的神通，若能成功召唤便可获得它们的能力，其中排名第三十四位的魔神名叫Furfur——用日文写出来正是“フルフル”。传说中这位魔神的独特能力是改变天候，召唤者通过与Furfur缔约可以得到操纵天候——尤其是雷雨等坏天候的能力。神话中还记载召唤者将会因这能力受益，尤其是在男女关系方面会有进境。这些描述都可以和游戏中的电龙联系起来。操纵雷雨对应放电，恶天候对应雪山和洞窟的严寒，有助于男女关系对应啥，我不知道（=_,=+我真的什么都不知道）。另外，Furfur在被召唤时经常以雄鹿的姿态出现，游戏中“电龙的生态”这段CG也演示了电龙与精灵鹿的生态，不知道这是有意为之还是巧合。

好啦，这下电龙就算是解剖完毕了，它是以神话中的魔神Furfur为蓝本，在生物上以七鳃鳗和盲鳗为基础而创造出的幻想生物——这个结论还算让人信服吧。

游荡于森丘与沼地的魅影

好吧兄弟们，怪物猎人里最不招人待见的家伙，除了电龙之外还有哪只？（编辑部猎人众：霞龙！霞龙！）好，既然这家伙那么烦人，那接下来咱的解剖刀就要伸向它啦，唔呵呵呵（奸笑）！

霞龙的绰号有很多，比如“大壁虎”、“变色龙”等，从这些绰号也可以轻易的判断出这个家伙是以某种会变色的爬行类动物——变色龙为生物形象蓝本的。这些生物会变色、有以长舌头捕食、有尾巴和吸盘足等特征都和霞龙非常吻合，部分蜥蜴也有喷



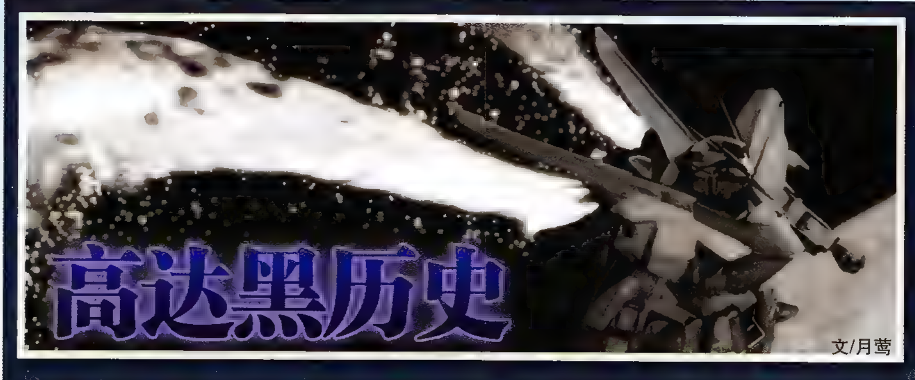
射毒液或消化液自卫和捕食的本领，所以霞龙的生物蓝本几乎没有悬念。

霞龙的出典又是什么呢？和电龙フルフル一样，我们同样从它的名字オオナズチ入手。在日文中，オオ（おお）意思是“大的，多的”，所以霞龙的名字也许是表示“大XX”的意思。遗憾的是，ナズチ这个名字似乎没什么出典，我只好想其他的办法——没想到正在到处乱翻收藏夹的时候，我忽然发现了关于某种日本传说怪物的记载。这种怪物叫做“野槌”，写作“ノズチ”，与霞龙只有一字只差，读音也十分接近。传说中这是一种栖息在山中的地脉精灵，名字出自日本古语“野之神”，它性格凶暴，平时隐蔽在草木乱石中不为人所见，夜晚或者被人侵犯在地盘的时候则会袭击人类。这点与平时傻乎乎，怒后才开始与猎人全力战斗的霞龙非常相似。

不过，野槌的样子据说是扁扁的棒槌样，这和霞龙可不靠谱。不过循着这条线索找下去，我们又发现了另外一种传说中的怪物——蛟。蛟的原型是巨大的水生动物如鳄鱼等，在中国和日本都有相关的神话记载，日本的蛟神格较高，属于低位的水神，执掌一条河流或者湖泊的水域，会对来犯的人类吐出毒雾进行袭击——霞龙也会吐毒雾。“蛟”的名字在日文里写作ミズチ，和野槌、霞龙都很相似，神话中描述它的样子是：“头部周围有着类似项圈的白色部分，背上有青色的斑点，体侧有类似五色锦缎的光泽，尾巴尖上有奇特的硬壳或瘤子，无论是样子还是职能都与龙相似，但面上（而不是额上）生角这一点与龙大相径庭。”怎么样？这描述看着眼熟吗？赶快拿出霞龙的玉照比较一下……

好吧，霞龙终于是被我们抓了，版面也没有了，这次就先到这里吧。其实游戏中经常有这样的细节存在，玩游戏之余研究一下这方面，也未尝不是有趣的事嘛。





最近天气开始逐渐热了起来，又可以去游泳了，高兴。偶在游泳的时候不禁想起高达的水中MS，水中扎古、水中吉姆都一边去，水陆MS果然战墅是最强的啊。扯远了，虽然《高达00》结束了，不过还有很多值得了解的地方，DS也出了游戏，让我们为第二季做准备吧。

黑历史的机库

在最后左右战局的王牌 增强威力的法宝——GN Arms Type-E



众所周知，在高达系列动画中一直有一种玩意儿叫做“外挂”，当然这不是指网络游戏用的那种工具，而是一种增强MS威力的武器组件。其第一次出现的时候就是在初代高达《高达0079》的时候，由阿姆罗驾驶的远祖高达RX-78和塞拉驾驶的G战机构成。从此外挂也称为了一种“高达传统”。

不过初代的外挂比较容易让人遗忘，而最让人印象深刻的外挂武器组，那就是在《0083》中由浦木宏驾驶的GP03D了。因为GP03D的外挂是第一次让人见识那么巨大的外挂武器组，其威力也是不容置疑的，在任何高达游戏中，GP03D在宇宙的作用都是相当大的。在次世代高达中，《高达SEED》在最后出现的流星系统也很明显参考了GP03D的模式，这也算对过去作品的致敬吧。可是也太省事了吧？次世代高达不应该只是挖以前的宝贝，而是自己创造新的东西……扯远了。不过大型外挂有个缺点，那就是不能在地球这个重力环境下使用。

既然次世代高达中《高达SEED》已经搞起外挂了，那么《高达00》也不会甘心落后。这不，GNR-001E GN Arms Type-E马上应声而出，成为《高达00》第一季的中型外挂武器组了。GN Arms Type-E是“天人”组织开发的高端武器之一，之前还出现过力天使高达的长距离狙击炮，可惜这个武器在使用了一次后就再没有出现过，而且那次还是救人，战场上并没有用过。

说道GN Arms的时候又要说一下强袭用武器集装箱强袭用格纳仓这个概念。原先这个强袭用武装集装箱是用来以安装在有搭载任何武装的“托勒密号”母舰上的外挂武器，以增加托勒密号的生存能力。强袭用武装集装箱并没有太阳炉，而是内部储存了GN粒子作为推进力的能源和大型的光束射击武器的能源。强袭用武装集装箱拥有独自突破大气层的能力，可替换原先搭载于托勒密号母舰上的普通集装箱，此外也可以和GN Arms组合增加攻击力与防御力。强袭用武装集装箱搭载了大量的GN导弹（连导弹都得加个GN？），拥有不俗的攻击力。并且集装箱内部没有宽大的驾驶舱。

GN Arms Type-E可以搭在强袭用武装集装箱这个外挂，本身也是外挂，在和能天使高达合



内部环境	
全高	15.3米
全长	47.4米
全宽	36.2米
本体重量	不明

机体资料	
机体番号	GNR-001E
机体代号	GN Arms Type-E
出现作品	机动战士高达00
机体类型	中型外挂武器组
制造商	天人
所属	天人
机师	拉塞・艾恩

装备及设计特征	
大型GN光束加农炮	(GN Beam Cannon Heavy Type)
GN光束枪	(GN Beam Gun)
GN Arms Type-E	
机动性	★★★★
装甲	★★
白刃	★
射击	★★★
外挂能力	★★★★★
GN Armor	
机动性	★★★★
装甲	★★★★
白刃	★★★★
射击	★★★★
范围	★★★★★

体后的形态称之为MA。这个《高达00》的中型外挂武器是可以在地球使用的，这是第一点和GP03D那种大型外挂的不同点。编号那个“Type-E”是指以“能天使高达”为主要对象而开发的外挂武装,此外还有个“Type-D”，是以“力天使高达”为主要对象开发的外挂武装。这两外挂组件个大同小异。GN Arms在不和相应高达合体的时候，是作为一个独立的作战单元存在的。GN Arms内设驾驶舱，这一点和初代RX78的情况比较相似，这是第二点和GP03D那种无人驾驶的外挂的不同点。有多一个战斗力时不错，不过这样子却又导致了GN Arms的驾驶员容易在合体后阵亡。

GN Arms驾驶员是原来母舰炮击手拉塞・艾恩，GN Arms独立形态时造型是一台类似战斗机的MA，在这个形态下“GN Arms Type-E”的主力武器为重型光束加农炮和光束枪。在与“能天使高达”合体后就变成“GN Armor”（说真的这变来变去真麻烦）。在这个状态下GN Arms能够通过能天使高达机体内搭载的“GN太阳炉”提升威力，能够使用能天使高达本不能使用的“GN力场”,使得防御能力大幅度提升。此外配合“能



天使高达”的GN太阳炉后能够使用更多原本无太阳炉状态下威力不完全的武器，使攻击力得到质的提升。

武器的详细介绍

大型GN光束军刃

（GN Beam Saber Heavy Type/大型GNソード）

在无合体的独立状态下，这门武器位于GN Arms Type-E机体的两侧，与能天使高达合体后变成“GN Armor”之后就作为其两臂的延伸的武器，臂内还内藏有GN光束枪，不过其主要是产生大型的光束刃，其威力惊人。

大型GN光束加农炮

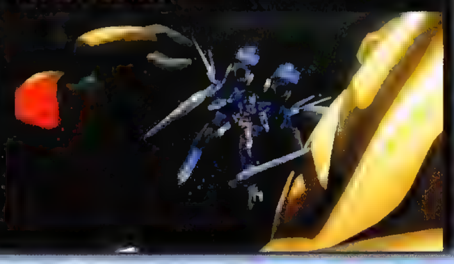
（GN Beam Cannon Heavy Type）

在无合体的独立状态下，这门武器位于GN Arms Type-E机体的中心，驾驶舱的附近。与能天使高达合体后变成“GN Armor”之后，就转换到MA的肩部，是GN Armor的主要攻击武器，其威力与德天使高达的GN火箭炮不相上下，甚至在其之上。

GN光束枪

（GN Beam Gun）

在无合体的独立状态下，这门武器位于GN Arms Type-E机体两侧，与能天使高达合体后变成“GN Armor”之后就在两臂。这个武器属于消耗小的牵制武器。



王文迪 读者资料

我被贵刊诅咒了，连着两年没买到第4期，你们要负责！！（库巴：我送你一本第8期作为补偿怎么样？）

男，18岁，上海市嘉定区菊园新区998弄，201800，QQ252685643



文：正树

机战天空

机战天空栏目再开，这几期开始先给大家介绍《魔装机神》这部作品的一些设定。

魔装机神的世界(十一)

◆魔装机神设计秘话·炎篇

——古兰威尔、伽尔伽德、芬塔的两肩有着类似于炮管状的设计。在游戏中被用于了脉冲激光(Pulse Laser，パルスレーザー)、千兆分级加农(Giga Sort Cannon，ギガソートカノン)、钢管枪（Rail Gun，レールガン）的样子。

福地■：原本都是想作为普通的钢管枪的。伽尔伽德只是威力比古兰威尔稍低一些，就只是设计得比较细。

——在《EX》中,伽尔伽德装备有“对空导弹”。从设计上看，并不觉得是内藏式的。是之后附加的设定吗?

福地■：是附加设定。正因为这样,所以各台机体中才会有每台机体有着许多洞孔,小穴的一面了。

——这么说的话,是等于增加装备导弹舱（Missile Pod，ミサイルポッド）的吗?

福地■：虽然没有许多描写外部的追加武器的印象，但如果是描写作为那个世界创造的追加武器的话，应该与现在有的兵器的储备舱不相同。

——伽尔伽德的4只胳臂是怎么样动的呢?

福地■：不管怎么说,是为了与其他机体的轮廓有差距感,根据制作人的指示设计成为了4只手臂。肩部是可动的，但腕臂有4个，肯定是每一只腕臂都有着自己活动范围，这也必然是两只腕臂活动范围更狭小的情况了。应该说，没有必要拥有与两只腕臂式的相同的可动范围，你可以考虑成与机器人那样的。

——原来如此，4只手也可以有着4只手的战斗方式的是吧?只是，魔装机是以生体能源，也就是操纵者的意识进行行动的样子，如果不进行修行的话，应该是无法使用的吧。在使用作为必杀技的剑技等时候，从意图上是可以无视上面的手腕，只是使用下面的手腕吧?

福地■：要描写到这些部分的话，应该先确立作为机器人类的独立的世界观……在使用必杀技时，不用上面的手臂是因为扫描脑波是优先的,这样的顺序来判断应该如何使用的。

——杰依法在胸部装备有两门较短的炮身。游戏中装备有大型凝汽油弹（Grand Napalm，グランドナパーム），哪里是发射口呢?只是，同样装备有大型凝汽油弹的迪弗斯并没有炮管啊……

福地■：在绘画时，胸部是想表现出短射程的武器的。关于钢管枪与光剑以外的武器，并不清楚什么样是可以的，怎么样是不可以的，只是想应该是炮样的东西的口径与炮身。

迪弗斯因为有着我个人的想法——"不加上与其他的炎系不同的炮身,也能看得出是炎系的"。实际上，汽油弹这只是一种武器的形态，并不是名称，其实只是一种在游戏中使用的特殊燃烧物质，那么它的使用、射出方式就不必要做出限定吧。可以这样说吧，从掌或口中射出也是可以的……加上作为精灵的对炎的控制能力的存在，从哪里射

出都无关紧要的吧。

——迪弗斯是因为作为格斗战为目的的，因此武装比较少，是这样子的吗？实际上，还装备有百万激光加农（Mega Beam Cannon，メガビーム キャノン）（升级后为双加农，Twin Cannon，ツインキャノン）以及刚才说的大型凝汽油弹。激光加农应该在肩上感觉更好些吧，而汽油弹又与杰依法，以及休特德尼亚斯的巴风姆（炎系）和巴哥尼亚的本迪德（大地系）有关系吗？另外,在设计时,迪弗斯的武装应该是怎么样的呢？

福地■：是因为要有格斗印象呢啊……现在重新想了一下，觉得百万激光在腹部，燃烧弹在两腰吧。但是在腹部的话，就不能是双个，但是在两腰的百万激光的威力也不怎么样，老实说，这样的武装感觉也是经过了很细节的调整了。

——伽尔伽德的钢管枪是为了比古兰威尔的威力要低，所以才是细的了。但杰依法比的钢管枪要比其他的更大。果真是因为已经设定了威力是很大的吗？

福地■：威力其实是普通级别的,上面也是想作为短射程的。印象是根据敌人的不同,回转后使用相应的。

实际上钢管枪是以高初速为前提，以运动能量为主体，口径比炮管长更重要，请想象成在那个世界里的钢管枪、线型枪之类，其他用途、多弹种的线型钢管式多用途分配器的样子吧。

◆魔装机神设计秘话·大地篇

——首先想先了解一下关于查姆吉德的。两肩的部位是对空导弹的吗？

福地■：并不是想作为导弹的，只是想作为什么的发生器的样子。只是，设定成为什么样的武器并不是由我们的，只是描绘成看起来像特殊弹的发射机。如果是导弹的话，应该是大型的大威力的一类。没有写过什么特别的注释，但结果还是成为了导弹了。因此，芬塔的也是导弹了。

另外，就算是作为导弹，在那种世界之中,不会是装用通常的弹药，应该是等离力那一类的吧。

剩下的就是视觉上的,比较像盖塔−3(盖塔机器人,漫画,后改编为TV动画,1974年4月4日～1975年5月8日在日本播放，全51话。)的那个脸的那样。

——我想,在两肩上的是钢管枪吧，为什么只是查姆吉德单独是小型的收纳式的呢？

福地■：在当时,是想表现成为对空机枪的样子。收纳式是因为，“地”的形象点是防御与格斗。

——SD插画中,我想,左腕的部件是用来打共振震动（Resonance Quake，レゾナンスクエイク）的，当时的功能是什么呢？

福地■：对于肩上的收纳式对空机枪，这边原本是主大口径钢管枪。

——格斗是“地”的印象中的一种，实际上查姆吉德装备有“超震动拳（推射关节（Boost Knuckle，ブーストナックル））”。这些在最初时，有被指定了格斗的功能吗？

福地■：不能说是功能，但在先一代操作者的大叔有这样说过。所以，这与零的形象有关系，虽然没有设定画，但有文章设定。“为什么要乘坐这么大的东西……”，要描绘出这样的感觉的。

另外，手部的装甲在设定上看不出来，但在做绘图时，是想与其他4体相同的。

也因为查姆吉德带有了推射关节，所以拉·维塔的右手戴上了类似于风的部件。

——《EX》推出时的资料上，芬塔与拉·维塔是被在一起标记为“芬塔&拉·维塔”的，电击的大事典中还写有这两机还有着组合攻击。

在设定时，有这样连携攻击的设定的吗？

我想，拉·维塔乘坐在芬塔的上面，两机一边攻击一边接近（拉·维塔使用大加农（Buster Cannon，バスターキャノン）），在接近到一定距离时，拉·维塔再下来进行格斗攻击。没有什么机动力的拉·维塔要发起格斗战是必须要有某种方法接近敌方的吧。

福地■：在最早的时候，由于不清楚顺序与状况，没有去特别考虑连携，拉·维塔是守卫（城寨），芬塔是支援（炮台）的印象。

在画的时候，并不是有着军事性战术年头的时候，这样也是很有趣的吧。从世界观中来说，由于相对比较重视一骑打，所以也便轻视了机动战。能够载着什么东西也不错,这样的想法也有，但是现在看起来，气垫部分的大小就不怎么行了。

——拉·维塔装备有大加农炮，是两肩上的两门炮吗？

福地■：我想不是大加农炮。肩膀部分是中距离用广范围制压火器，上面的是对空火器。

——这样说起来，查姆吉德和拉·维塔肩上的火器是同样的设计吧。腕部是用于格斗战的话，那拉·维塔的格式样式是……

福地■：简单地说，就是查姆吉德的廉价版。

——芬塔的移动方法用气垫可以的吗？

福地■：因为不是车轮和履带，我想是普通的气垫加上大型气垫或精神力气垫或者是精灵浮上、念动力浮上等并用的。可以想象成地力（地势）的斥力浮上吧。

（未完待续）

王磊	什么时候打请玩家能举办一次聚会该多好啊！我十分期待啊！
读者资料	男，17岁，黑龙江省大庆市石油高级中学高一四班，163453，QQ：84062251

STAR OCEAN

Second Evolution

スターオーシャン2

PSP	Square Enix	2008.04.02
	RPG	1人/5040日元
星海传说2 二度进化	记忆容量320KB	

在广袤的星之海洋纵横漫步 探询过去与未来的难解之谜

继《星海传说 初次启航》之后，Square Enix的星海复刻计划的第二弹《星海传说2 二度进化》也在PSP上登场了。和完全重制的1代相比，2代的游戏背景没有改为完全3D，而是将PS版的2D画面直接搬了过来，由于游戏的镜头经常拉近，一些画面就显得有些模糊，使人对游戏的副标题产生怀疑，是不是应该写成"二度退化"才对（笑）。不过游戏里追加了人物的大头像和全程语音，比起PS版还是有不少进步的，无论玩家们有没有玩过前作，这部游戏都是值得一玩的。

游戏基本操作

十字键/摇杆	控制角色/光标
○键	决定
×键	取消/战斗中换人
△键	开启菜单
□键	道具说明/选择攻击目标
L键/R键	必杀技使用



剧本选择与PA

在游戏开始的时候，玩家需要从男女主人公中选择一人作为游戏的主角，两人的游戏主线基本一致，但是在一些细节的部分会有区别。要想把所有的剧情都看到，至少需要两个剧本各玩一遍。在游戏中，每当主人公一行到达城镇附近的时候，会出现"Private Action"的提示，按下□键即可实行单独行动（PA）。游戏中一些PA是会影响到剧情发展的，尤其是收入同伴的选择。因为系统规定只能收8名同伴，而游戏中的可操控角色一共有13人，一些同伴的加入会与另一些人

王盛国	自己没有掌机，但是我有个好朋友，他是掌机迷的粉丝，这次他生病了，作为朋友我为他代买。
读者资料	男，??岁，江苏省南京市鼓楼区渊声巷45号，210008

发生冲突，所以在什么时候实施什么样的PA，对游戏的发展有着重要的意义。

关于战斗

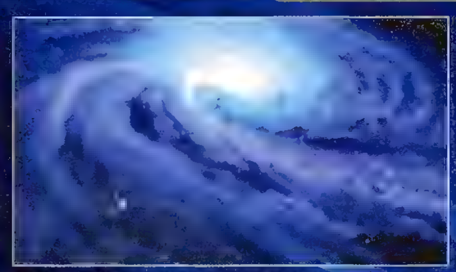
虽然《星海》系列最初被人看作是模仿NAMCO“传说”系列的游戏，但是这个系列的战斗方式与NAMCO的传说系列有着很大的区别。在进入战斗画面之后，主角一行可以在地图上任意跑动，而不是NAMCO传说那样以线为单位作战。这样的战斗看起来更像是清版过关游戏，可以通过移动位置躲避敌人的攻击。战斗的其他方面则与NAMCO传说相似，如LR键可以设定必杀技，游戏时玩家一次只能控制一个角色，必杀技和魔法有范围限制，等等。在战斗的时候，可能出现中毒、麻痹、石化、战斗不能等状态。除了全员战斗不能和石化会导致GAME OVER之外，全体麻痹也会使游戏直接结束，而死掉之后只能重新读档，所以请大家注意随时保存游戏。注意游戏只能在大地图和存档点保存，没有中断。



角色的技能

《星海传说》系列的一大特色就是技能（スキル）的多样性。角色具有的道具创造能力（アイテムクリエーション）和特技都受到技能等级以及角色天分（タレント）的影响。一开始角色拥有的技能是有限的，要想获得新的技能，首先要在各地的技能商店购买相关领域的技能。每个技能从0到10分为11个级别，每升一级需要消耗一定的技能点数（SP），而SP是在升级的时候获



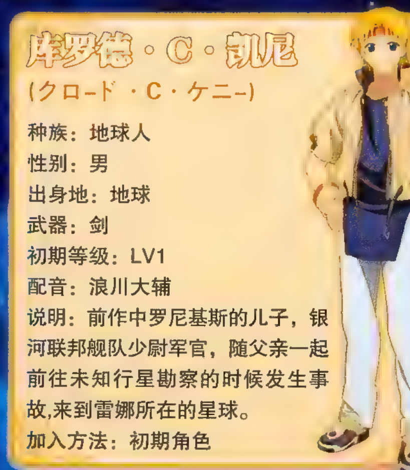


得的，因此要在游戏中获得新技能，必须先从商店购买，再练级积攒SP为技能升级。在技能升到一定水平之后，角色就可以掌握特技和超级特技。在这里推荐先升级的技能是“根性”，因为它可以使角色技能升级需要的SP数急剧减少。另外这些技能可以在游戏中获得更多的金钱和经验值，在遇到缺钱或者等级不足的时候可以灵活利用。在本攻略的后面，有各种技能的详细情报。

好感度对游戏的影响

上一代中的“好感度”系统在本作中得到强化，主角与同伴之间的感情被细分为友情和爱情两种。在故事发展的过程中，一些选择会影响到主角与其他人的感情。在游戏临近结束的时候，与主角感情最深的角色会对主角进行告白，然后直接影响到游戏的结局。不过好感度是可以用超级特技“出版”制作出来的书本进行修正的，所以玩家们不必担心游戏中的选择会影响到自己关心的结局。不过在游戏里同性之间居然也存在爱情度，真是令人冒汗的设定。

角色情报介绍



库罗德·C·凯尼

(クロ-ド・C・ケニ-)

种族：地球人
性别：男
出身地：地球
武器：剑
初期等级：LV1
配音：浪川大辅
说明：前作中罗尼基斯的儿子，银河联邦舰队少尉军官，随父亲一起前往未知行星勘察的时候发生事故,来到雷娜所在的星球。
加入方法：初期角色

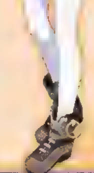


雷娜·兰福德
(レナ·ランフォード)

种族：尼特族
性别：女
出身地：阿利亚
武器：拳套
初期等级：LV1
配音：水树奈奈
说明：在埃克斯贝尔星球上长大的少女，拥有其他人不具备的回复纹章术，与库罗德相遇之后开始了探寻自身来源的旅程。
加入方法：初期角色

塞莉努·朱雷斯
(セリーヌ·ジュレス)

种族：埃克斯贝尔族
性别：女
出身地：玛兹
武器：杖
初期等级：LV8
配音：中岛沙树
说明：以寻宝为乐趣的纹章术士。为了寻找古文书与库罗德等人结伴，是个性格高傲的御姐型角色。
加入方法：在クロス城谒见国王之后，出城前加入队伍。到クロス洞穴找到古文书之后，在出口正式成为同伴。



阿修顿·安卡斯
(アシュトン·アンカース)

种族：埃克斯贝尔族
性别：男　出身地：不明
武器：剑　初期等级：LV17
配音：石田彰
说明：与双头龙为伴的少年剑士，估计很多同人女冲着石头的声音也会选择他的（汗）。
加入方法：在纹章の森的事件结束之后，ラクール武具大会之前，在港町ハーリ一的入口可以打听到双头龙的消息。之后来到サルバ坑道原先不能过去的地方（龙巢），可以看到他在和龙交战。之后选择“责任を取る”就可以与他同行了。注意：选择阿修顿加入的话，奥贝拉与厄尼斯特就不能加入。

普利西丝·F·诺依曼
(プリシス·F·ノイマン)

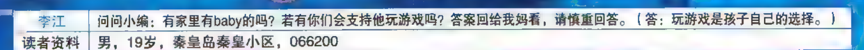
种族：埃克斯贝尔族
性别：女　出身地：林卡
武器：机械拳
初期等级：LV15
配音：钉宫理惠
说明：超级天才（？）机械研究少女，喜欢改造东西，但是往往导致灾难性后果。
加入方法：初次来到リンガ的时候，发生普利西丝登场事件。之后在这里实施PA，库罗德篇在波曼的商店门口、雷娜篇在普利西丝家可以找到她。一直到ラクール王国居民避难事件之前，都可以收到她。注意:选择她加入的话，波曼就不能成为同伴。

波曼·基恩
(ボーマン·ジーン)

种族：埃克斯贝尔族
性别：男
出身地：林卡
武器：拳套
初期等级：LV15
配音：藤原启治
说明：曾经效力于拉库尔王国研究机构的医生，现在独自在家开药店。
加入方法：首先保证普利西丝不加入队伍，之后到リンガの圣地帮他采到药草之后，在他的家里引发剧情，就可以收他作为同伴了。

迪亚斯·弗拉克
(ディアス·フラック)

种族：埃克斯贝尔族
性别：男　出身地：阿利亚
武器：剑　初期等级：??
配音：杉田智和
说明：和雷娜一起长大的剑士，有着痛苦的过去。继假发、神乐之后，银时的声优也跑到星海里来了……
加入方法：必须是在雷娜篇，在マース村的纹章の森的事件时他会暂时加入，事件结束后离开。之后在前线基地，雷娜单独行动的时候，与他对话就可以让他加入队伍。



里昂·D·S·凯斯蒂
(レオン・D・S・ゲーステ)

种族：埃克斯贝尔族
性别：男　出身地：拉库尔
武器：书本　初期等级：LV30
配音：小林由美子
说明：性格傲慢的少年科学家，在和大家一起冒险的过程中成长。
加入方法：在男女主角的剧本中，只要前往ホフマン遗迹，他就会暂时加入。之后仅在库罗德篇中，大家到达エルリア集落之后，可以选择让他留在队伍里。

奥贝拉·维克多拉
(オペラ·ベクトラ)

种族：三眼族　性别：女
出身地：迪特拉杰内西斯
武器：火枪　初期等级：不明
配音：田中敦子
说明：三眼族的少女，与厄尼斯特都是来自埃克斯贝尔星球以外的种族。
加入方法：首先阿修顿不能加入队伍，クロス城下町实施PA，可以在前往王城的路上碰到三眼男（厄尼斯特），之后在港町ハーリー的入口不要打听双头龙的消息。在ラークル武具大会结束后，在港町ヒルトン的酒场可以遇到她,向她打听三眼男的情报之后，到クロス城得到国王许可,前往山岳宫殿，在那里可以收到她作为同伴。



厄尼斯特·利维德
(エルネスト·レヴィード)

种族：三眼族　性别：男
出身地：迪特拉杰内西斯
武器：鞭
初期等级：不明
配音：东地宏树
说明：神秘的三眼族男子，与奥贝拉是同伴关系。
加入方法：首先要收到奥贝拉。在替波曼找药草的事件完成之后，在アーリア村实施PA，在村长家2层，向ベランダ打听到坠落的宇宙船的消息，之后来到神护の森，确认坠落的飞船。之后到ホフマン遗迹，得到エナジーストーン后，在遗迹外发生剧情，就可以收他作为同伴了。

诺埃尔·钱德勒
(ノエル：チャンドラー)

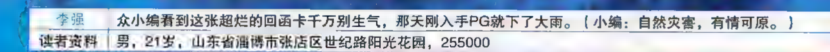
种族：尼特族
性别：男　出身地：尼特
武器：拳套　初期等级：40
配音：水岛大宙
说明：尼特族的动物保护主义者，致力于野生飞龙サイナード的研究。
加入方法：在红水晶の洞窟得到サイナード入手之后，可以选择让他加入。

琪萨特·曼迪森
(チサト·マディソン)

种族：尼特族　性别：女
出身地：尼特　武器：电击器
初期等级:LV40　配音：大浦东华
说明：尼特中心城市的记者，为了追求爆料而暗中冒险跟踪主角一行。
加入方法：首先在セントラルシティ的宿屋前与ノースシティ道具屋前，引发和她遭遇的事件。之后在红水晶の洞窟的途中。拾到チサト落在地上的“チサトの名刺”。サイナード入手之后，在市政府的新闻社遇到她,之后可以让她加入。

维露琪·宾亚德
(ウエルチ·ビンヤード)

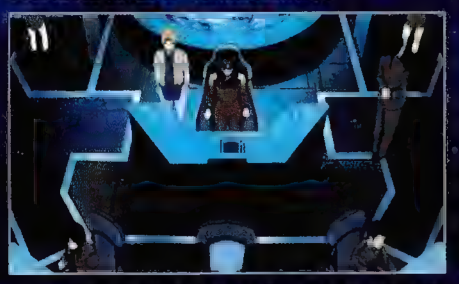
种族:保密　性别:女
出身地:保密　武器:指棒（甩棍？）
初期等级:LV30　配音:半场友惠
说明：在前作中登场的隐藏同伴，最初出现在星海3中。
加入方法：首先队伍中必须有4人以上，库罗德篇要求阵容：库罗德、雷娜、塞莉努、阿修顿、普利西丝；雷娜篇要求阵容：雷娜、库罗德、塞莉努、阿修顿。满足以上条件之后，参加完ラクール武具大会，在ラクール实施PA，就可以收她作为同伴。



李强	众小编看到这张超烂的回函卡千万别生气，那天刚入手PG就下了大雨。（小编：自然灾害，有情可原。）
读者资料	男，21岁，山东省淄博市张店区世纪路阳光花园，255000

《星海传说2》流程剧情攻略

我们的故事从一支地球探险队前往未知行星的探测活动开始。在《星海传说1》的故事中，曾经与主人公一行并肩作战的罗尼基斯·J·凯尼（ロニキス·J·ケニー）上校，在后来又带领银河联邦的船员们在宇宙探索中立下了诸多功勋。多年来，他一直作为战舰卡尔纳斯（カルナス）号的提督（舰长）继续着探险的生涯，他的儿子库罗德·C·凯尼也已经长大成人，以少尉船员的身份和父亲在同一艘战舰上服役。



尽管库罗德年轻有为，但是一直被人当作“英雄的儿子”看待，一边是父亲严苛的要求，一边是旁人认为自己“身份特殊”的不理解的目光，库罗德一直生活在复杂彷徨的心情之中。就在这一天，罗尼基斯提督带领部下在一颗未知星球上检测的时候，照例要求库罗德与他同行。库罗德和大家一起来到星球的地表，在一处看似人工装置的石门前面停了下来。

技术人员打开石门，库罗德和罗尼基斯提督等人一起进去查看，在接近一个散发着能量的物体的时候，库罗德突然被一股神秘的力量吸引，消失在众人的视线中。

当他醒来的时候，库罗德发现自己身处在另外一处森林里，其他人都不见踪影。这里似乎还是没开垦过的行星，通讯器也无法联系。这时他发现一名少女被野兽袭击，库罗德不由分说，拔出激光枪朝怪物冲了上去。

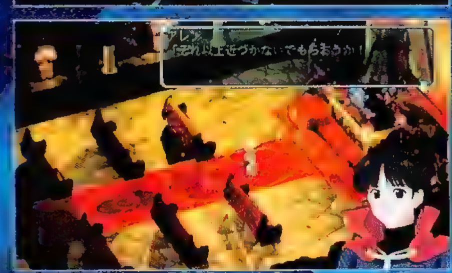
BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ガーク	2000	0	无	10	300	无

此时库罗德没有装备其他武器，只能用激光枪（[illegible]）解决这个怪物，不过激光枪威力很大，只消3、4下就可以将其消灭。

被救助的少女似乎受了什么惊吓，慌张地跑掉了。库罗德追了上去，她才对刚才的事情表示感谢。她叫雷娜（レナ），住在附近的阿利亚（アーリア）村。通过交谈库罗德知道这里的世界叫埃克斯贝尔（エクスペル），是一颗发展阶段还处于近代的星球，在这里机械文明还没有产生。在与村子里的人都打过招呼之后，库罗德来到了雷娜家，雷娜的母亲为了报答恩人做了一桌丰盛的菜肴，差点把库罗德撑死（汗）。随后村长来见库罗德，硬说他是传说中手持光之剑身穿异国之服拯救这个世界的勇者（大汗），因为最近自从陨石落下之后，这里到处都是异变的怪物，而这里的居民们都把希望寄托到了库罗德身上。库罗德解释说自己的激光枪不是什么光之剑，自己更不是什么勇者。雷娜听到之后很受刺激，跑了出去。村长在遗憾之余请库罗德到自己家住，第二天，村长告诫库罗德不要再乱用激光枪，给他一把剑作为武器。随后库罗德到刚来的那片森林里与雷娜聊了几句，随后前往矿山小镇萨鲁巴（サルバの町）转了转。在回到阿利亚村的时候，却得知雷娜被人绑架了。此事是萨鲁巴镇的富家子弟阿伦（アレン）所为，别人都碍于阿伦家的势力不敢插手此事，于是库罗德顶着压力前去解决这个问题。

阿伦家的大门紧锁着，库罗德不得已用激光枪打开了门，却发现枪的能量已经消耗得差不多了。库罗德只好硬着头皮拿着村长送给他的剑，从阿伦家书房的秘密通道来到了矿坑里。那里有一个受伤的人，他是阿利亚的木工，说阿伦让他帮





张迪克	再不登，就把你们的社址告诉基地驻亚太地区中国分部！（某编：玩笑不是这么开的……）
读者资料	男，22岁，山东省济南市英雄山路147号，250002



忙在矿坑里造了一个祭坛，不知道用来干什么。库罗德顺着矿坑的地道找到了那个祭坛所在的屋子，看见雷娜被阿伦绑在祭坛上，这家伙看上去已经失心疯了，他究竟要把雷娜怎么样？库罗德解救了雷娜，与狂暴化的阿伦打了起来。

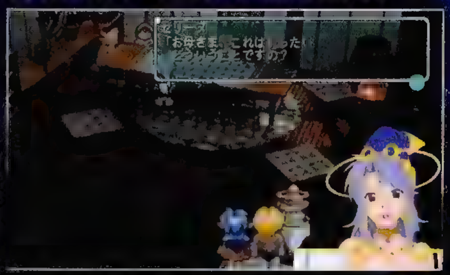
BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
アレン・タックス	400	0	光(弱)暗(半)	75	500	—

阿伦变成了一只僵尸一样的家伙。但是他的体力不高，让库罗德负责进攻，雷娜使用回复，能够很容易地打败他。

被打倒的阿伦恢复了常态，原来他被一块绿色的发光石头控制了。这是落下的陨石在作怪吗？库罗德和雷娜原谅了阿伦，一起回到了村子。当晚村长与库罗德谈起陨石和周围的异变。库罗德决定到各地转转，调查陨石的情况，说不定可以找到回家的方法。而雷娜则要求作为向导与他同去。村长并没有阻拦她。雷娜走后，村长和库罗德说起雷娜的来历。她是被母亲从森林里捡回来的。除了相貌（耳朵？）与其他人有点差别之外，她掌握的回复纹章术也是这个世界的人们不具备的能力。之后库罗德刚要睡下，却被雷娜叫了出来。原来她早就知道自己的身世了，她要求一起同行，也是为了调查自己生命中的未解之谜。

两人离开阿利亚村之后，越过萨鲁巴镇前往克罗斯（クロス）城，去那里谒见国王。国王与村长是故交，和雷娜也很熟，于是给二人颁发了前往艾尔（エル）大陆的通行证。库罗德和雷娜刚要离开克罗斯城，却看见一男一女两个纹章术士为争夺一件东西而争斗。那个女纹章术士不费吹灰之力便打跑了那个男的，随后就和库罗德搭上了话。她叫塞莉努（セリーヌ），自称携带有藏宝图，邀请两人一起去克罗斯洞窟寻宝。在克罗斯洞窟内，塞莉努用魔法打开前进通道，之后三人发现了这里的宝贝——古文书，但是她也看不懂书里写的是什么，只好先把书留下来以后找人破译。之后大家按照原定计划去东北的港口都市克里克（クリク）。

在港口码头的船长看到通行证之后让大家等一会再来乘船，于是他们来到镇子里散步。库罗德被一个孩子撞了一下，之后发现身上的钱包没有了。肯定是刚才那个小孩搞的鬼，库罗德从港口玩耍的另外两个孩子那里打听到这个叫凯蒂尔（ケティル）的小家伙经常在酒馆旁边的酒桶那里躲着，于是众人去那里找人，果然将扒手捉拿归案。凯蒂尔说自己家其实很有钱，是因为其他孩子嫌他家太富而孤立他，他才用这种方法自娱自乐的（……）。要回钱包之后，库罗德带着凯蒂尔在镇子里转了转，然后带他找到另外两个孩子，让他们一起玩。这时船长让大家登船，突然发生了大地震，镇子上的建筑大多倾塌了。所有幸存者跑到高处避难，却看见远处居然发生了海啸，巨大的狂涛使整个城市毁于一旦，这回是不可能从这里出海了。船长把通行证还给库罗德，让他去东边的港口城市哈里（ハーリー）搭船，通过拉库尔（ラクール）大陆前往目的地。



塞莉努的家乡玛兹（マーズ）村就在通往森林里的路上，众人去那里暂时落脚，却得知昨天晚上村子里的小孩子全部被盗贼绑架了。大家赶到长老家里，正好遇见居民们在这里集合商讨对策，塞莉努的父亲和母亲也在这里。

塞莉努的父亲告诉大家，当众人正四处寻找失踪的孩子时，一位在纹章之森中修行的纹章术士告诉他们有盗贼出现在他面前让他送信，要求村人拿50万和《纹章术秘印之书》赎人。为了解决此事，村人们找来了剑客迪亚斯前来帮忙。他是雷娜从小到大的好朋友，在多年前因为某件事情离开了村子。库罗德见雷娜对迪亚斯很热情，觉得有点不爽，而塞莉努也对迪亚斯没好气，结果最后决定解救行动人选的时候，分成库罗德与塞莉努一组，雷娜与迪亚斯一组。

次日，雷娜与迪亚斯带着长老送给他们的泥瓶前往森林，在路上打退几群敌人之后，在森林深处的小屋里遇到了绑架犯，二话不说双方打了起来。

刘浩嘉	希望PG有自己的游戏网，让更多的掌机迷们下载游戏。（小编：支持正版，支持正版……）
读者资料	男，15岁，广东省广州市海珠区新港西路152号，510300，QQ：905134983

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
アザムギル	2000	0	无	200	550	无
シールダー	1400	0	无	410	800	无

雷娜与迪亚斯一起作战，如果操作迪亚斯的话，雷娜很容易被打死。此时适合操作雷娜，迪亚斯的实力不是轻易能被敌人放倒的。在迪亚斯被敌人包围的时候，让雷娜使用ブレス、レイ等攻击魔法可以收到不错的效果。

与此同时，库罗德从长老那里得到了可以穿越沼泽的泥靴之后，与塞莉努一起进入纹章之森，开始了营救孩子们的行动。在干掉拦路的盗贼之后，二人在森林深处发现了长老家的纹章术师，原来他就是幕后主使者，塞莉努的父亲似乎也被他杀害了。愤怒的二人只好向这个家伙发起了攻击。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ヴァーミリオン	3000	0	火/光(弱)暗(半)	1000	1000	タリスマン

因为只有库罗德与塞莉努二人作战，队伍中无人使用回复魔法，所以必须准备充足的ブルーベリィ。敌人的弱点是火与光属性魔法，让セリーヌ使用レイ，クロード装备フレイムブレード进行攻击。

将这个家伙打倒之后，库罗德与塞莉努遇到了雷娜和迪亚斯，得知他们已经救出全部的小孩子。众人回到村中，雷娜使用回复纹章为重伤的塞莉努之父治疗。这时迪亚斯离开了，库罗德和雷娜在这里停留了一晚，在次日与塞莉努一起前往哈里港口。



大家来到港口，听人说萨鲁巴的矿坑中出现了双头龙，已经有许多战士前往那边想打双头龙却被打倒了。好奇的众人来到矿坑内写着有龙的地方，却见到一名少年战士正独自力战双头龙，大家想帮他的忙，但是看见那战士有两下子，于是三人就没去帮忙，反而在旁边看热闹。战士对他们作壁上观的行为很是恼怒，刚回过头想说他们两句，却被双头龙从背后逼近，一道闪光之后，双头龙与那少年合体了。愤怒的少年剑士要库罗德等人负全责，并且缠着他们不放，众人只好答应帮助他寻找解除合体的方法。背负着不幸宿命的双头龙合体男阿修顿（アシュトン）加入了队伍。大家回到玛兹村，想让长老帮忙解除阿修顿身上双头龙的诅咒，但是长老忙于安置从克里克港口来这里的难民，暂时没空帮忙。只好先到哈里港搭船前往拉库尔大陆了。



众人来到拉库尔大陆的港口城市希尔顿（ヒルトン），从街上的人那里打听到拉库尔王国即将举办武具大会。库罗德等人决定去那里凑热闹，先在王宫处签到，然后选择一家武器商店登记为注册选手，得到比赛指定的武器装备。迪亚斯也参加了大会，而雷娜又跟他跑了（库罗德：……）翌日大会开始，库罗德打败了三个对手进入决赛，果然碰到了迪亚斯，却在他强大的攻势面前败下阵来。随后雷娜和塞莉努安慰失意的库罗德，并提醒他去武器店领取亚军的奖品。

之后大家来到了居住着古文字学者的林卡（リンガ）镇。语言学家基斯（キース）博士必须预约之后才能见到，但是预约得等一个月的时间。众人到药店找曾经在拉库尔王国科研机构担任职务的店主波曼（ボーマン），他可以帮忙提前见到博士，但是必须去林卡的圣地取得稀有药草“クラリセージ”，才能相信大家。

众人在圣地找到了药草，将它交给波曼之后，他带大家前往博士家。基斯博士对古文书十分感兴趣，大家把书给了博士之后，回到了波曼家。当晚波曼也决定与库罗德等人一同旅行，次日一行人便向波曼的妻子告别，前往拉库尔城。

来到城中的众人得知最近怪物活动频繁，前线基地遭受袭击，许多人都前来这里避难。大家来到纹章武器研究寻找国王，无意间偷听到谈话。天才少年博士里昂（レオン）研发了一件对抗怪物的秘密武器，但是重要的原料能量石（エナジーストーン）尚未取得，武器不能完成。库罗德等人被国王发现，才知道自己犯了窃取国家机密的重罪（汗），为了免于惩罚，波曼提出让库罗德等人和里昂一起去霍夫曼遗迹（ホフマン遗迹）

邱佳洋	等待机战蛋蛋的汉化中……（某编：你是说高达蛋蛋吗？）
读者资料	男，??岁，广东省广州市第四中学，510010，QQ：522744082

采集所需的原料。大家到希尔顿港，搭乘国王提供的船只，来到了霍夫曼遗迹所在的小岛。在遗迹的深处，大家战胜了这里的怪物，得到了需要的能量石。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ハーフインクス	36700	100	雷光暗(弱)	20000	5000	スタールビー

敌人会使用サンダーストーム等雷系魔法，一旦遭受连续攻击则很危险，塞莉努的リフレクション可以有效防止雷系攻击。但是敌人也怕雷，对光和暗也比较弱，火、风、星等属性威力会减半，需要注意。推荐魔法是ブラックセイバー和ライトクロス，让战士系角色辅助攻击。



众人回到拉库尔城见到国王，此时秘密武器已经接近完成，国王告诉大家前线告急，要求库罗德等人前往前线基地的司令室增援。各位志愿者来到司令室报到时，意外发现迪亚斯也在这里。库罗德一直对他耿耿于怀，但是迪亚斯告诉他，自己只是把雷娜当妹妹看待。后来雷娜告诉库罗德，迪亚斯的父母和唯一的妹妹塞西尔在多年前惨遭杀害，之后他一直孤身一人。在雷娜的要求下，迪亚斯加入了队伍。（注：只有雷娜篇中迪亚斯才可能加入）

次日，一个鸟人一样的家伙带领怪物来袭。此人名字叫西恩（シン），居然完全不怕攻击。大家坚持了半天，也没能将其打败，倒是这家伙自己跑掉了。又过了几天，拉库尔王国的秘密武器已经完成，这时又有大批敌人攻了过来，不过在秘密武器（机械粒子炮？）的威力下，来袭的怪物瞬间被秒杀了。敌人的嚣张气焰暂时被压制，众人回到拉库尔城找国王，得知下一步行动是要从希尔顿港出发，向艾尔大陆进攻。等到了艾尔大陆之后，就使用最新武器将敌人一网打尽。大家一起搭乘了军舰，但是航行到一半，西恩又来捣乱，结果众人惨败，军舰也沉没了。

大难不死的几个人漂流到艾尔利亚（エルリア）集落一个避难的村子里。库罗德与里昂会合之后，在村子里找到了雷娜等人。村子的长老告诉大家，引起灾难的陨石就是落在附近的艾尔利亚塔（エルリアタワー）那里。库罗德从村子的仓库管理员那里得到一个卡片，这正是进入艾尔利亚塔的ID卡。这个星球上什么时候有了如此高科技的东西？

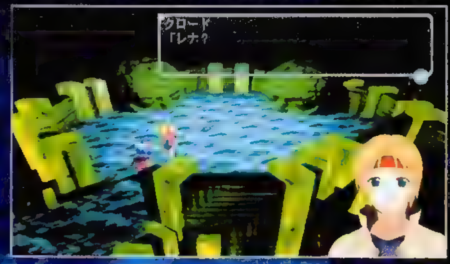
众人来到艾尔利亚塔，库罗德利用ID卡带大家进入塔的内部。在每一层都有刻字的人像，根据这些人像的提示，大家来到上面一座牧师像前调查，此时要求输入密码。按照刚才得到的提示，密码是も一く一し一ろ一く。之后库罗德得到了一张钥匙卡（カードキー），继续来到里面，突然一个声音传了过来。这是库罗德身上的对讲机的声音，原来罗尼基斯提督发现了库罗德，于是利用传送装置把他强行带回到战舰上。

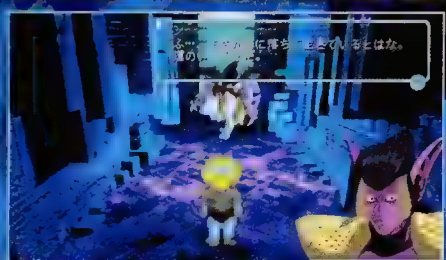
在战舰内，罗尼基斯提督告诉库罗德，这颗星球马上要与巨大的能量体相撞而毁灭，不能再回去了。库罗德牵挂着还在塔里等待自己的同伴，要求回去与大家告别。提督只给他留了5分钟时间，在时间结束的时候，他却惊愕地发现传送回来的不是自己的儿子，只是一个对讲机而已……

库罗德决意和同伴们共同进退，雷娜也对他十分挂念。大家来到塔的上层，又遇到了西恩，这次终于可以将他干掉了。

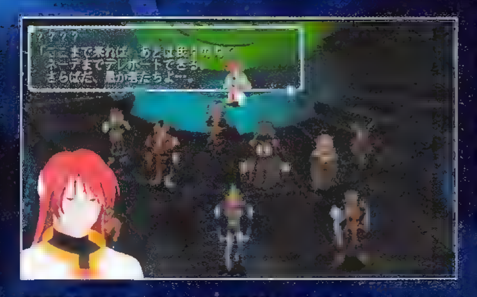
BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
シン	21000	200	全属性减半	45000	52000	エメラルドリング

与他一起登场的还有2个ストーンスタチュー。这两个喽罗对光、暗属性的魔法较弱，塞





温鹏永	热爱怪物猎人的加我QQ：460194928，如果哪天能和翔武小编一起玩该多好啊！
读者资料	男，14岁，地址不详，邮戳来自四川。请在下次来函时写明地址。



莉努的ルナライト、里昂的シャドウフレア可以简单将其打倒。为了对付BOSS的麻痹攻击，最好装备上パラライチェック。BOSS一直在空中浮着，所以库罗德用兜割比较容易对付他。因为他对所有魔法属性都有减半的耐性，所以主要依靠战士系的角色攻击。

大家来到塔的最上层，大家发现了陨石，同时也遇见了一群自称“十贤者”的人。他们中有人认出库罗德是地球人，同时指出雷娜的项链是陨石的钥匙，并且说雷娜是尼特（ネーデ）星人。在经过太多的震惊之后，十贤者征服银河和宇宙的野心似乎已经不算什么了。他们让陨石在埃克斯贝尔引发灾难的原因，就是要它毁灭，产生的能量可以把他们送到尼特星球去。十贤者之一的梅塔特隆（メタトロン）轻易地将众人打败，之后埃克斯贝尔星球在剧烈的能量冲击下变成了宇宙中的尘埃……

醒来之后的库罗德发现自己和同伴们并未和埃克斯贝尔行星一起毁灭，而是被传送到了尼特行星的外壁乐园。在一个神秘声音的指引下，大家来到一个亭子里，被传送到一间地下室。这里是尼特行星的中心城（セントラルシティ），大家见到了市长那尔（ナール）。那尔告诉众人，尼特行星的文明已经有数亿年的历史，从过去的时代高度发达的科学技术和魔法的力量，使这个星球成为宇宙中最先进的地方。但是这里也诞生了一群妄图利用高科技征服宇宙的邪恶之徒，他们就是所谓的“神の十贤者”。其他的尼特人为了制约十贤者的放纵，团结起来将他们封印在结界中，之后人们把尼特行星拆散，只留下靠能量维持的一小部分，也就是今天的尼特。但是现在他们冲破了封印的结界，继续征服全宇宙的计划。埃克斯贝尔的毁灭就是这个计划的第一步，现在十贤者已经占据了尼特的最终部(ファイナル)，要想阻止这些人的阴谋，必须先得到[illegible]中的宝珠。而在那之前，必须得到交通工具才能来往于地形复杂的尼特行星。这里有一种名叫塞纳德（サイナード）的飞龙型半机械化生物，只要去北方城（ノースシティ）的塞纳德馆借一只就可以了。

大家走出市政府办公楼来到外面，碰到一位红头发的女子。她似乎在暗中跟踪大家。先不管她了，众人到ノースシティ镇，又看到刚刚在中心城的那个红发女子。库罗德没搭理她，来到图书馆右边的建筑物在前台那里签到之后，来到柜台左侧的馆长办公室。馆长阿提斯（アーティス）让研究员把库罗德和雷娜等人的数据输入飞龙的生物体中，但是飞龙却失去了控制。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
サイナード	43000	200	雷(弱)	80000	20000	マインドリング

飞龙的弱点是雷属性的攻击。如果队伍里有塞莉努的话，使用サンダーストーム对它有效。当它浮在半空的时候，可以让库罗德用兜割对付它。它的喷火攻击范围广，威力大，要注意躲避。最好让大家对其进行夹击。

由于人工繁殖的飞龙不能使用，馆长让大家去稀少动物保护地域抓一只野生的飞龙回来，那里的管理者是动物学家诺埃尔（ノエル）。他告诉大家，这里只有一只野生的飞龙了，要抓它的话，必须去红水晶洞窟。大家赶到洞窟时，诺埃尔发现有人已经来到了这里。大家在半路上遇到一个摔倒的人，此人正是一直跟踪众人的那个女子。库罗德从她摔倒的地方捡到一张名片，上面的名字是中心城报社的新闻编辑记者琪萨特（チザト）。众人再往里走，终于发现了唯一的野生飞龙，但是它也受到了怪物的袭击。





俞伯良	我相信掌机迷会越办越好的，加油，小编们，尤其是翔武哦！
读者资料	男，17岁，江苏省常州市戚野堰区芳渚大队俞家塘，213011

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
アルクメーネ	40000	0	雷(弱)	39000	26000	リバースドール、スチールアーマー

敌人一共2个。和飞龙一样，也是雷属性的弱点，打法和飞龙基本相同。但是敌人会潜入地下，不太容易攻击到，应当把握时机加以歼灭。

打倒袭击飞龙的怪物后，飞龙也因为伤重倒下了。这时大家发现了两只刚出生的小飞龙，雷娜为飞龙治疗之后，它恢复了健康，大家终于找到了交通工具。之后众人回到中心城，在新闻编集部找到琪萨特，把名片交给她，她就会成为同伴。（之前诺埃尔会在得到飞龙之后要求加入，如果要收琪萨特，最好拒绝他。）

大家回到市长室，市长告诉他们，得知接下来必须获得打倒十贤者的力量，这时必须去4个地方试练得到宝珠，地点分别是位于北方的知之场、西北的力之场、东南的勇气之场和空中的爱之场。大家从市长手里得到了破解四个场封印的道具，并且得到前往尼特军队的基地拉克亚（ラクア）的进入权限。



接下来就是寻找宝珠的过程了。首先大家来到位于四方形小岛上的知之场，调查里面的镜子可以进到里面的世界。里面的传送点中，踏在黄色地板上，可以被传到别处的红色地板。这里一共有6个开关，全部开启之后中间出现黄色地板。回到第一层进入中间的镜子之后，大家来到放置智慧之宝珠的地方，这里有机械装置守护。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
マジックハンド	60000	100	全部减半	80000	82000	レアガントレット
ワークボックス	30000	100	雷(弱)火(半)星(吸)	200	50	リバースドール
ガードボックス	30000	100	火(弱)星(半)雷(吸)	200	50	シンデレラグラス
マジックボックス	30000	100	星(弱)雷(半)火(吸)	200	50	リザレクトミス

中央的マジックハンド的激光攻击威力很大，注意别被打中。先打倒マジックハンド，之后剩下的敌人就好对付了。推荐库罗德使用吼龙波在マジックハンド正下方进行攻击。



打倒守护的机械装置后，大家得到了智慧的宝珠。之后前往位于雪山的力之场。雪山下的城市基瓦维（ギウァウェイ）与力之场所在大陆中间的小岛上有隐藏商店阴德屋，里面有各种强力道具及防具卖，有钱的话就多买一些武装起来。

众人来到雪山脚下，进入山中。这里有废弃的矿道，途中会出现一些雪人(大猩猩?)，它们会启动爆破机关炸坏通道，所以必须在它们扳动机关之前将其扫清。众人来到山顶上，在桥上遇见守护力之场的机器人。它要试探一下各位的身手。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ガーディアン	130000	0	暗(弱)、地水火(半)	150000	64000	プロテクションリング

敌人的攻击欲望很强，特别是在只剩上半身的时候，使用的エクスターミネート的威力相当强大，必须让战士系的角色来击，不给它留下反攻的机会。受伤之后立即撤到安全的地方回复之后再战，它的弱点是暗属性，如果里昂在的话，让他用シャドウフレア对付它比较有效。

打倒守护机器人之后，众人得到了力之宝珠。之后来到山上一处美景的地方，库罗德忍不住吼了一嗓子，结果引发雪崩，大家被冲到了山下，还好没有人员伤亡。

接下来是勇气之场。这里的石板上写着向里面一直前进（此地遇敌概率高，可以练级用）。从左边的通道一直往上走，在左上角的祭坛取得一尊勇者之像，接着回到入口，再由右边的路一直往右前进，最后来到另一个祭坛后，将刚取得的勇者之像放上去，守护此地的机器人出现了，它的打法和刚才那个一样。打败机器人的众人拿了祭坛上的勇气的宝珠之后，向着空中的爱之场进发。

空中的爱之场有箭头指着方向，半路的柱子上有颗红球，调查之后地板会转动，相互连结起

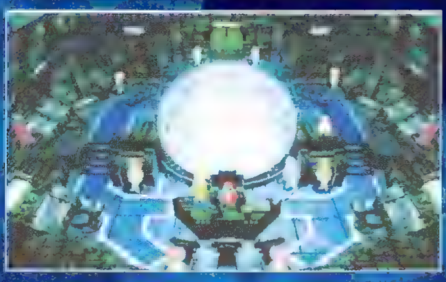
来成为新的通道。大家一直走下去，来到建筑物中碰到了十贤者的手下拉瓦（ラヴァー），她挟持了我方的一位同伴（笔者的攻略中被挟持的是里昂），威胁大家将破除封印的道具交出来换取同伴的性命，结果得手之后居然妄图撕票，大家只好动手抢人了。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ラヴァー	60000	0	光(弱)	40000	34000	无

除了BOSS外，还有2个ブレイクウイングー同登场。这两个跟班会使用攻击和回复魔法，必须优先解决。它们两个的弱点是雷，塞莉努的サンダークラウド对它们十分奏效。在只剩BOSS一个的时候，一边夹击一边用光系魔法如スターフレア、ルナライト等进行攻击。

打倒敌人之后，大家得到了爱的宝珠。随后众人回到中心城找市长，市长向大家介绍了尼特防卫军的队长玛丽亚娜（マリアナ）。大家做好了前往最终部与十贤者决战的准备，通过传送装置前往尼特军队的基地拉克亚。大家在那里乘坐海洋生物赫拉修（ヘラッシュ）秘密潜入最终部十贤者的大本营，不料他们早在那里设下了埋伏。十贤者中的头目加布里埃尔（ガブリエル）狂妄地宣称他们已经掌握了对抗银河联邦的实力，他命令手下二号人物路西华（ルシフェル）使用高能量粒子炮将尼特上空的银河联邦战舰卡尔纳斯号——也就是库罗德老爸罗尼基斯提督的战舰摧毁了。库罗德对加布里埃尔的残忍行径震怒之极，与十贤者的手下展开了战斗。





BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
タキコドゥス	25500	50	雷(弱)、水风负光(半)	9000	50	キュアストーン
ミイル64	18000	0	风(弱)	9900	2000	无

虽然是敌人的杂兵，但是由于是两回战，所以不可掉以轻心。先把杂兵ミイル64干掉，之后集中攻击タキコドゥス，塞莉努的雷属性魔法对其有效。



经过两场战斗，尼特军损失惨重，十贤者中的另外一人，机器人扎菲凯尔（ザフィケル）只用几下就将库罗德等人打倒在地。眼看大局尽坏，玛丽亚娜毅然留下来断后，牺牲自己让库罗德和市长等人撤退。大家怀着沮丧的心情回到中心城之后，市长告诉库罗德等人，其实大家的能力完全可以和十贤者对抗，但是因为没有能够与之抗衡的武器而导致了败北。他建议库罗德等人前往古代的纹章兵器研究所阿姆罗克（アームロック）寻找打倒十贤者的武器。在阿姆罗克市，市长派来的使者这时告诉大家，市长已经在封印之扉前面等待众人。这里是最后一个被封闭的传送门，大家通过这里来到一片森林中。这里是古代的纹章兵器研究所遗迹，虽然早已毁坏，但是有的设备还能使用。

在记录之间，库罗德等人和市长一起观看一盘录像带。这是研究所崩坏事故发生前5分钟的记录，在屏幕上出现的，居然是雷娜的母亲，当时担任研究所所长的利玛（リーマ）。当时研究所因为事故即将爆炸，利玛知道自己无法幸免，于是在最后时刻将幼小的雷娜放在传送装置内，送到了埃克斯贝尔星球。雷娜的身世终于大白于天下，但是更令人震惊的是这个录像是7亿年前留下的。当时的传送装置能够穿越时间，也就是说，雷娜实际上是7亿年前的人！她永远也无法见到自己的亲生母亲了，想到这些，雷娜从研究所跑了出去，来到外面的森林中，库罗德在同伴们的鼓励下跑过来安慰她，雷娜再也无法抑制心中的悲痛，倒在库罗德怀中大哭起来。但是她很快就恢复了情绪，和大家一起带着打倒十贤者的武器设

计图回到了阿姆罗克。

市长带大家来到武器天才米拉吉（ミラージュ）博士的家，让她制造武器。博士答应了市长的委托，但是提出要造出武器，必需用反阳子物质。所以她要库罗德等人去找可以让反物质空间安定的稀有金属（レアメタル）。该金属在尼特星球唯一的产地就在米内（ミーネ）洞窟之中，必需打倒金属怪虫（バーク）才能得到原料。大家得到了米内洞窟的钥匙，向阿姆罗克西边的小岛进发。在米内洞窟深处，巨大的金属怪虫就是冒险者们的猎物。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
バーク	150000	400	无	59800	55000	ミスリル

怪虫自己不会主动攻击，只有遭受一定伤害之后会发动反击，它的ルーズペイタス带有毒属性追加效果，但是如果一点一点蹭它的血，即使一个人也可以将其打败。



得到金属的众人回到阿姆罗克，将材料交给米拉吉博士后，得知市长已经返回了中心城。之后需要三天才能将武器做完，市长为库罗德等人办了一张游乐场（ファンシティ）的会员卡，让他们在这三天内可以在游乐场中好好玩一下。其实这里是斗技场，大家在这三天都在这里进行训练，于十贤者展开模拟战。三天之后，米拉吉博士将两把反物质能量武器交给了库罗德和雷娜，还有给其他人的改进武器的素材（一时间造不出那么多武器，次要角色只好自己改进了）。就在大家要离开时，十贤者中的梅塔特隆、扎菲凯尔和乔菲尔（ジョフィエル）突然出现了。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ザフイケル	150000	100	地火雷暗(半)	72000	50000	フエアリイグラス
ジョフイエル	160000	100	无	83000	54000	パイルテイア

扎菲凯尔的攻击力很强大，必须注意回复。注意尽量不要让他连续使用必杀。打倒他之后追出去，与乔菲尔交战。乔菲尔的攻击有石化的追加效果，在战斗之前，雷娜必须装备有防止石化的



ストーンチェック，否则她和其他人一起中招的话，瞬间就Game Over。乔菲尔速度很快，最好使用加速的辅助魔法之后再与之战斗。所有攻击系咒文都对其有效，推荐塞莉努和里昂与之作战。

众人追到了阿姆罗克，来到博士家，发现梅塔特隆正要对博士下毒手，一场恶战在所难免。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
メタトロン(2回目)	170000	100	全属性减半	99000	58000	マーリンドリング

这次是报仇的时候了。BOSS对所有魔法都有减半防御，因此最好使用战士系角色与之对战。他的メタキャンセル是2回连续攻击，メタガード可以防御所有的攻击技，因此必须对其夹击，同时配合增加防御力的プロテクション。

梅塔特隆被打倒之后，大家救出了博士，这时市长派来的使者赶到，要众人前往拉克亚。大家到了那里之后，在医务室见到了市长。随后市长便开会商讨最终决战的对策，并且把“结界之纹章”交给大家，让库罗德他们留着以防万一，假如十贤者启动破坏整个宇宙的纹章，就用它来抵消。之后大家像前一次一样来到了最终部的海底深处，一到那里就碰上了十贤者中的萨迪凯尔（サディケル）、拉斐尔（ラファエル）和卡迈尔（カマエル）。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
サディケル	105800	200	无	28000	12000	リバースドール
ラファエル	85200	180	无	25000	36000	リバースドール
カマエル	45500	150	地火星暗(弱)	19000	22000	リバースドール

因为敌人会使用麻痹和石化的攻击，所以必须装备パラライチェック、ストーンチェック等装饰品。拉斐尔和萨迪凯尔会瞬间移动，使用加速魔法或者韦驮天シップ，提高移动速度，先集中攻击他们俩中的一个。注意拉斐尔的斗篷可以将我方队员吸走，全部被吸的话就Over了。因此不要接近，用吼龙破等远距离技对其攻击。卡迈尔对魔法属性有弱点，利用地、火、星、暗等属

杨龙陶	PG100期了，这一路我和PG一起在偶过来，我感到十分的荣幸，最后我祝PG100期欢乐。
读者资料	男，18岁，重庆市江北区石马河山水丽都，400021，QQ：522174295

性魔法进行攻击。

打倒他们三个之后，大家在5F又遇到了哈尼艾尔(ハニエル)和米凯尔(ミカエル)两名贤者。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ハニエル	140000	200	无	60000	20000	无
ミカエル	180000	300	水(弱) 火(吸)	125000	45000	フェアリ イティア

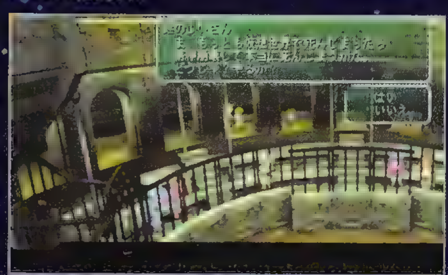
米凯尔会使用エクスプロード、イラプション、スピキュール等火属性攻击，尤其是スピキュール，很好很强大。因此必须先将其打倒。最好先装备上スタールビー等耐火属性的防具，让雷娜使用アンチ加强魔防之后再作战。哈尼艾尔的攻击追加石化效果，必须装备ストーンチェック，之后为自己加速度。他的弱点是水属性，使用水系纹章可以攻击。

此时十贤者只剩两人了。大家到达六楼之后，在方格迷宫一般的场所不断开门关门，打开4个开关继续前进。来到七楼，十贤者中的路西华在那里。这家伙表面上追随加布里埃尔的左右，实际上有自己的野心，只要杀掉库罗德他们，再杀了加布里埃尔，他就是宇宙的支配者了。但是这种小角色一般的下场都会很悲惨的，不信就试试看。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ルシフェル	300000	5900	地暗无减半 其他无效	460000	80000	无

BOSS会回复魔法，其他的攻击中灭びの风十分强力。装备了在4层宝箱得到的ルーンシューズ就可以使之无效（推荐给雷娜装备），之后用アンチ提高魔法耐性，加上加速的魔法，再提升战士系角色的攻击力。因为魔法对他基本上无效或者减半，所以必须用武力攻击将其打倒，魔法系只需辅助即可。在攻击的时候，最好把他压制到角落里，不给他使用魔法的机会。只要他使不出灭びの风，就比较好对付。

路西华的野心和他的肉体一起毁灭了。之后大家来到最后一个记录点。在这里存档之后，可以先回到外面（如果再往前走就是最终BOSS战，不想快速通关的玩家请继续往下看，反之请无视下面的内容，直接跳到最终BOSS那里），在斗技场与观众席北边的神秘老人对话，可以回到虚拟的埃克斯贝尔行星，这里虽然是假想世界，但是如果死亡，那么现实中的人也会因为精神崩溃而死（Matrix?）。库罗德恢复意识时，发现自己和同伴们出现在雷娜的家乡阿利亚村里。在村子外面可以使用飞龙，来往于毁灭前的世界各地。前往地图西南原先无法到达的一片沙漠中，可以发现一座金字塔，那里就是隐藏的“试练之迷宫”。在这里可以一直打到13层，每一层都有强大的BOSS拦路。一路杀过去可以得到许多珍贵的道具，在最后的一层里，打败BOSS之后，用白银のトランペット演奏恶魔の旋律，召唤出隐藏BOSS，HP高达330万的叶赛利亚女王（イセリア・クイーン）。如果能够打倒她，那么最终BOSS对玩家来说就根本不算什么了。下面是隐藏迷宫内所有BOSS的资料：



BOSS名	HP	MP	属性	掉落道具
ダークフェザード	160000	500	无	バーニィシューズ
ブラッドゲイル	60000	0	无	セラフィックガーブ
ドリームシェイド	35000	0	无	マジカルドロップ
ミイル32	190000	0	无	无
ウイアードビースト	811200	0	地水火风光暗无(半)	红莲の宝珠
チンケシーフLV99	40000	0	无	チンケスレイヤー
ミスリル・イーター	600000	400	无	圣杖ミリオンテラー
エリシン・ビースト	450000	100	地水火风无(半)	ゼラチンステーキ
ワイズ・ソーサリア	700000	30000	地火无(半)	魔剑レヴァンテイン、ヴァリアントメイル
ジオ・ガーディアン	400000	100	—	ヴァリアントガード
ドラゴンタイラント	550000	1000	—	ヴァリアントガード、技能“めくり”
フェニックス	350000	6300	火风(半)	圣剑ファーウエル
ガブリエ・セレスタ	1000000	20000	光(吸)	白银のトランペット、圣剑ファーウエル
イセリア・クイーン	3300000	20000	暗(吸)	昴翼天使の腕轮、魔剑レヴァンテイン

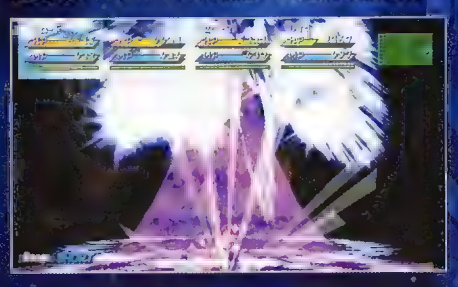




打完隐藏迷宫，回到阿利亚村，与开始出现的地方栏杆后面的企鹅对话，选择“ぺんぺんのぱ～か”，就可以回到现实的尼特世界。在中心城实施PA（如果等级在200以下又想通关的话请不要实施此PA，直接回最终战斗的地方去），库罗德在市政府大楼内遇到一个自称叫菲利亚（フィリア）的女子，记得在港町克里克发生海啸之前，她曾在那里预言灾难。她告诉库罗德，她和十贤者都是由他的父亲兰迪斯（ランディス）博士创造的，菲利亚在自己的意识被父亲完全占据之前请求库罗德杀死她。库罗德正在迟疑之间，菲利亚突然在闪光中消失了。大家重新整装，换好装备之后，众人向最后的战场进发。到了最后的一层，库罗德才知道加布里埃尔就是兰迪斯博士，十贤者与菲利亚的创造人。由于菲利亚不肯被控制，他只好把她完全毁灭。此时的加布里埃尔对库罗德充满仇恨，发誓要把整个宇宙毁掉给菲利亚陪葬。而对于库罗德来说，这也是为许多人，包括自己的父亲还有菲利亚报仇的时刻。

BOSS名	HP	MP	属性	EXP	金钱	掉落道具
ガブリエル	590000	10000	无	600000	90000	无

这家伙本事不是盖的（上面给的HP值是暴走前的，暴走后激增到150万），一上来就会使用排山倒海的全体魔法，如ディヴァインウェーブ、スターフレア、ノア、神曲、アースクェイク等等，威力也不是一般的高，如果大家等级不够高，这家伙的哪一次攻击都可以秒杀所有人。要想打败他，至少练级到LV200以上（上限是255）。因此本攻略提倡在挑战完隐藏迷宫之后才挑战真最终BOSS。在一般状态下，他会连续使用ディヴァインウェーブ，由于有范围限制，所以最好用远距离的必杀技对抗。当他的HP减少之后，行动速度会加快，这时候必须给我方所有人加速度，尽量减少BOSS的攻击次数。在战斗开始之前，推荐事先用特技“ブラックスミス”制作パラスアテネ、リフレッ[illegible]ス、ミラージュローブ、カーリーハンド、イシスティアラ这些装备。所需的素材マジカルラスブ可以到阴德屋去买。此外，还要用カスタマイズ作成各个角色的最强武器。



加布里埃尔的悲鸣消失在尼特行星最终部的深处。但是他在临死之前启动了破坏纹章，在整个宇宙毁于一旦的危机时刻，库罗德使用结界之纹章阻止了大爆发的蔓延，而此时市长和博士也赶到了。他们告诉库罗德，结界之纹章的功能只是将全部爆炸的能量吸引到尼特行星，所有尼特人牺牲自己拯救宇宙。而库罗德等人则会被转移到埃克斯贝尔星球——这不是白日梦，尼特在自我毁灭的同时，也将用时空传递的能量把毁灭之前的埃克斯贝尔从过去拉回来。市长和博士向大家解释，尼特族这样数亿年前就停止进化而且自身掌握的力量威胁宇宙存在的种族，是注定要被消灭的。雷娜与琪萨特（或诺埃尔）将作为最后的尼特人，在别的星球继续生活下去。不等库罗德他们说什么，巨大的能量已经把大家包围，尼特的毁灭开始了……

很长的时间过去了。曾经一起出生入死的伙伴们回到了埃克斯贝尔星，继续在那里过着平静的日子，所有的同伴们都有着属于自己生活。塞莉努继续探宝的旅程，里昂接着从事科学的研究工作，诺埃尔在新年的星球上继续做动物保护主义者，库罗德作为银河联邦的军人，依旧在宇宙中执行任务，穿梭于不同星球之间（不知道他老爸怎么样了，按说应该也回来了吧）。他已经和雷娜结婚，这一次出航又要很长时间回不了家了。但是雷娜并不孤单，因为半年之后，她与库罗德的爱情结晶将来到这个世界上……

滕玺	绫小路义行回来，不然我女朋友要杀死我。（小编：这个……上期已经回来了。）
读者资料	男，18岁，四川省内江市市中区壕子口路298号，641000，QQ：469307202

角色技能、物品创造与特技的介绍

调合

必要技能	必要タレント	必要素材	辅助道具
生物学、药草学、精神学	无	药草	灭菌手袋

消费2个药草，制作出药物的特技，是游戏中最重要的技能之一。因为一般药草单独使用的效果微乎其微，而在调合之后，得到的药则有比较大的功效。

素材组合与效果

マンドレイク+マンドレイク	
リスキーリキッド	HP100%、战斗不能回复，会导致状态异常
クラッシュピル	使用者战斗不能，周围的敌人损失HP
ナチュラルハイ	变成自动操作
バイオレントピル	HP/MP全回复or战斗不能

マンドレイク+ローズヒップ	
スモークミスト	敌人全体行动速度下降
アタックボトル	攻击力上升，不能使用必杀技
フラッシュポット	没有タレント时特技、物品创造也能成功
神风トニック	攻击力上升

マンドレイク+アルテミスリーフ	
スイートシロップ	HP30%回复
デンジャーポット	HP30%回复,会导致状态异常
サワーシロップ	MP30%回复
リキュールボトル	异常状态回复

マンドレイク+トリカブト	
バブルローション	攻击时一定概率使敌人即死
リリストニック	攻击力上升，但是不能操作
メルティローション	攻击时一定概率使敌人即死
フェアリイトワレ	远离敌人，遇敌率降低

マンドレイク+ラベンダー	
メープルシロップ	HP20%回复
スモークミスト	敌人全体行动速度下降
マーリンドリンク	MP100%回复
ナイトメアポット	状态异常时使用时HP、异常状态回复，正常时使用会石化

マンドレイク+アセラス	
リスキーリキッド	HP100%、战斗不能回复，会导致异常状态
エナジートニック	现在的HP与MP互换（MP最高值为999）

マンドレイク+アセラス	
ホットシロップ	HP/MPどちらか70%回复
ハーバルオイル	MP30%回复

ローズヒップ+ローズヒップ	
キュアパラライズ	解除麻痹/HP10%回复
キュアポイズン	解毒/HP10%回复
メープルシロップ	HP20%回复
ミックスシロップ	HP/MP30%回复

ローズヒップ+アルテミスリーフ	
キュアパラライズ	解除麻痹/HP10%回复
キュアポイズン	解毒/HP10%回复
韦驮天シップ	我方一人行动速度加快
マリオネットピル	战斗不能回复/攻击力上升

ローズヒップ+トリカブト	
ナイトメアポット	状态异常时使用时HP、异常状态回复，正常时使用会石化
デンジャーポット	HP30%回复，会导致状态异常
サキュバスコロン	吸引敌人攻击，遇敌率上升
パラライズミスト	使敌人全体麻痹

ローズヒップ+ラベンダー	
フレッシュシロップ	HP100%回复
スイートシロップ	HP30%回复
ホーリィミスト	我方全员HP60%回复
フルーツシロップ	HP/MP45%回复

ローズヒップ+アセラス	
神风トニック	攻击力上升
サキュバスコロン	吸引敌人攻击，遇敌率上升
メンタルポット	魔力上升
韦驮天软膏	我方全体行动速度加快

アルテミスリーフ+アルテミスリーフ	
リキュールボトル	异常状态回复
ケアタブレット	战斗时异常状态预防
フェアリイグラス	30秒内不消费MP

アルテミスリーフ+トリカブト	
ホットシロップ	HP/MP中的一项70%回复
バイオレントピル	HP/MP全回复，有时会导致即死
サワーシロップ	MP30%回复
フルーツシロップ	HP/MP45%回复

アルテミスリーフ+ラベンダー	
メディカルリンス	一定时间内HP自动回复
特效药	异常状态回复
气付け药	战斗不能回复
リザレクトミスト	HP100%、战斗不能回复

张友恒	我讨厌虚伪的人，我就很实际：我要抽奖。（某编：你的回函卡已经送去抽了。）
读者资料	男，15岁，江苏省常熟市八仙桥东50幢，215500，QQ：495038610

アルテミスリーフ＋アセラス	
特效药	异常状态回复
フラッシュポット	没有タレント时特技、物品创造也能成功
リキュールボトル	异常状态回复
ハーバルオイル	MP30%回复

トリカブト＋トリカブト	
スティンクジエル	攻击时一定概率使敌人中毒
ビターローション	攻击时一定概率使敌人即死
マッドミスト	一定概率下使敌人全体混乱
メルティローション	攻击时一定概率使敌人即死

トリカブト＋ラベンダー	
スティンクジエル	攻击时一定概率使敌人中毒
メルティローション	攻击时一定概率使敌人即死
ビターローション	攻击时一定概率使敌人即死
パラライズオイル	一定概率下使敌人全体混乱麻痹

トリカブト＋アセラス	
リリストニック	攻击力上升但是操作不能
ピクシーコロン	魔力上升但是操作不能
バブルローション	攻击时一定概率使敌人即死
ショックオイル	一定概率下使敌人MP变成0

ラベンダー＋ラベンダー	
メディカルリンス	在一定时间内HP自动回复
ミックスシロップ	HP/MP30%回复
ハーバルオイル	MP30%回复
リザレクトミスト	HP100%で战斗不能回复

ラベンダー＋アセラス	
フレッシュシロップ	HP100%回复
リザレクトミスト	HP100%、战斗不能回复
エナジートニック	现在的HP与MP互换（MP最高值为999）
ホーリィミスト	我方全员HP60%回复

アセラス＋アセラス	
韦驮天软膏	我方全体行动速度加快
フェアリィミスト	我方全员在30秒之内不消费MP
气付け药	战斗不能回复
リザレクトボトル	HP60%、战斗不能回复

调理

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
包丁、レシピ、目利き	味觉	食材	万能包丁

消费食材，制作各种料理的技能。这种技能最大的功能就是把各种原材料加工成美味可口的食品。随着角色技术等级的提升，使用各种食材加工的成功率和食品的质量也会提升，这些食品有时候比药物起的回复作用还大。

[illegible]	
食品名	效果
伤んだ刺身	中毒
お吸い物	MP30%回复
舌平目の果实ソース	HP22%回复
フカヒレスープ	MP40%回复
ワカメの味噌汁	MP20%回复
シュウマイ	全体HP10%回复
海老グラタン	HP26%回复
とろ	HP20%回复
海老ピラフ	HP30%回复
サーモンオムレツ	HP29%回复
おおとろ	HP45%回复

果物	
食品名	效果
苦いジュース	MP1%回复
梅干し	HP2%回复
ワイン	MP5%回复
いちごのババロア	HP14%回复
オレンジエード	MP10%回复
りんごのクレープ	HP15%回复
オレンジシャーベット	HP10%回复
白桃のアイス	HP10%回复
バナナのクレープ	HP18%回复
グランエシェゾー	异常状态回复
ドゥルフォール	MP40%回复
オレンジグラタン	HP21%回复

谷物	
食品名	效果
臭うおはぎ	HP1%回复
大福	HP19%回复
ホットケーキ	HP23%回复
ライスコロッケ	HP12%回复
あんまん	HP12%回复
ビール	MP35%回复
豆乳	MP10%回复
黑龙“石田屋”	MP60%回复
オムライス	HP20%回复
珠の光“有机雄町”	MP55%回复
チャーハン	MP26%回复
船中八策	MP40%回复
大根の味噌汁	MP10%回复
八重垣“无”霞榨り	MP50%回复
粥	HP10%回复
美丈夫“うすにごり”	MP45%回复
海老ドリア	HP21%回复
三倍增酿酒	MP3%回复

黄宇恒	本人月考各科全线崩坏，终于意识到该爆种开状态了！PG的家人们要支持我呀！（猴子：好好学习吧……）
读者资料	男，四川省成都市观音阁前街8号，610031，QQ：852985767

[illegible]

食品名	效果
まずいシチュー	HP1%回复
肉まん	HP22%回复
饺子	HP19%回复
ビーフコロッケ	HP30%回复
地鸡串焼き	HP5%回复
ジャンバラヤ	HP46%回复
チキンドリア	HP48%回复
ステーキ	HP50%回复
仔うさぎのリゾット	HP35%回复
ミンチステーキ	HP40%回复
ハンバーグ	HP19%回复

[illegible]

食品名	效果
しなびたサラダ	HP2%回复
浅渍け	HP5%回复
南瓜のコロッケ	HP22%回复
コーンポタージュ	MP20%回复
糠渍け	HP6%回复
春巻き	HP20%回复
キャロットジュース	MP13%回复
ロールキャベツ	HP26%回复
にんじんのアイス	HP12%回复
南瓜の春巻き	HP28%回复
ベジタブルジュース	MP26%回复

[illegible]

食品名	效果
目玉焼き	HP18%回复
卵サンド	HP19%回复
フルーツ牛乳	MP8%回复
ヨーグルト	MP5%回复
チョコクレープ	HP22%回复
ベーコンエッグ	HP20%回复
バニラアイス	HP10%回复
ショートケーキ	HP16%回复
プリン	HP15%回复
マカロニグラタン	HP10%回复
辛いケーキ	HP1%回复
元牛乳	MP1%回复

[illegible]

食品名	效果
ミルキーポタージュ	MP80%回复
スペシャル炒め	全体MP70%回复
黄金のシチュー	全体MP90%回复
マジカルサラダ	MP100%回复
ジューシイビーフ	食品名 效果
ファインソテー	HP70%回复
究极のサーロイン	全体HP80%回复

[illegible]

食品名	效果
心跃るテンダー	全体HP70%回复
魅惑のフィレット	HP100%回复

[illegible]

食品名	效果
大とろの串焼き	全体MP70%回复
高级まぐろステーキ	HP80%回复
幸せのカマ焼き	HP70%回复
幻の大とろ	HP/MP70%回复

[illegible]

食品名	效果
至高のいちご煮	全体MP90%回复
いちご煮	MP90%回复
魂入めたうに井	HP/MP100%回复
殿样杂煮	HP/MP60%回复

[illegible]

食品名	效果
极乐ドリア	HP/MP100%回复
豪华なドリア	HP88%回复
落泪のリゾット	HP/MP80%回复
ミラクルチャーハン	HP75%回复

[illegible]

食品名	效果
战栗のグラタン	HP68%回复
秘藏のゴルゴン	HP78%回复
まろやかチーズピザ	HP68%回复
微笑みのプラトー	HP70%回复

[illegible]

食品名	效果
1UPプディング	HP100%回复+复活
ガトーマルジョレ	HP100%回复
シャトーラトゥール	HP/MP100%回复
ビューリホアイス	HP/MP80%回复

[illegible]

食品名	效果
アメーバスープ	MP68%回复
ウーズカクテル	全体MP30%回复
ゼラチンステーキ	MP60%回复
スライムゼリー	MP60%回复

[illegible]

食品名	效果
アメーバスープ	MP68%回复
ウーズカクテル	全体MP30%回复
ゼラチンステーキ	MP60%回复
スライムゼリー	MP60%回复

杜磊	喜欢RPG游戏的玩家加我！翔武的狩人营地应该做大点，多出些太刀打法。
读者资料	男，19岁，安徽省六安市舒城县城关镇小东门农业发展银行，231300，QQ：378053566

ブルブルスライム	
食品名	效果
アメーバスープ	MP68%回复
ウーズカクテル	全体MP30%回复
ゼラチンステーキ	MP60%回复
スライムゼリー	MP60%回复

[illegible]	
食品名	效果
魔人流スープ	全体MP90%回复
魔人流ヒレステーキ	全体HP90%回复
魔人流マティーニ	全异常状态回复
ロマネコンチ	HP/MP90%回复

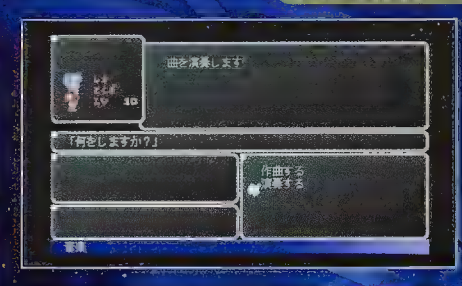
音乐

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
演奏、オタマジャクシ	音感、リズム感	乐器、羽ペン、指挥棒	ミュージックツール

让选定的角色使用乐器演奏音乐，可以得到特殊的效果。

各角色得意乐器			
角色名	乐器	角色名	乐器
クロード	白银のトランペット	レナ	ライラ
セリーヌ	バイオリン	アシュトン	ピアノ
オペラ	ピアノ	ディアス	チェンバロ
ボーマン	ハーモニカ	プリシス	ハーモニカ
ノエル	幻の三味线	レオン	バイオリン
チサト	オルガン	エルネスト	チェンバロ

演奏曲目一览		
乐器名	曲名	效果
ピアノ	救いの歌	HP・MP回复
ピアノ	祝福の歌	能力值UP
チェンバロ	精灵の舞	命中率UP
チェンバロ	妖精の舞	回避率UP
ハーモニカ	战いの调べ	遇敌率UP
ハーモニカ	孤独の调べ	遇敌率DOWN
ライラ	裁きのメロディ	攻击力UP
ライラ	永远のメロディ	防御力UP
バイオリン	ヒーロー登场	遇敌
バイオリン	女神光临	特技成功率UP
オルガン	愈しの歌	HP回复
オルガン	安らぎの歌	MP回复
幻の三味线	苍き疾风	回避率UP
幻の三味线	秘めたる力	最大HP/MP升至1.5倍
白银のトランペット	恶魔の战栗	遇到特定的敌人
白银のトランペット	神々の战栗	无视タレント



[illegible]敌人	
等级	出现敌人
LV1	无
LV2	フェニックス
LV3	クラブガンナー
LV4	ヘル・サーヴァント
LV5	ミスリル・イーター
LV6	エリシン・ビースト
LV7	ジオ・ガーディアン
LV8	ドラゴンタイラント
LV9	ワイズ・ソーサリア
LV10	イセリア・クイーン

アート

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
デッサン、美的感觉	デザインセンス	マジックカンバス、マジッククレイ	グラフィックツール

マジックカンバス创造道具	
艺术品名	效果
ビクトリアルカード	全员GUTS上升
モータリアルカード	攻击会心一击率提高
リヴァイバルカード	从战斗不能自动回复
フォルアップカード	战斗终了时获得金钱2倍
ディスカバリー	战斗终了时道具获得率2倍
エクステンドカード	战斗终了时获得经验值2倍
フォアリーズカード	全体HP50%回复
ファウンテインカード	得到1个道具
春	全员HP/MP完全回复
叫び	召唤鬼魂攻击敌人
最後の审判	黑暗火焰发动
最後の晚餐	牺牲自己,使其他人完全回复
肖像画(A～L)	可以表示角色的全身像
落书き	失败之作

マジカルクレイ创造道具	
艺术品名	效果
サイレンスカード	敌1体咒文封印
トライボール	3方向攻击
韦驮天	从战斗中逃跑

王泽东　神啊！让NDS模拟器更加完美吧！（某编：我对你的名字肃然起敬啊。）
读者资料　男，16岁，上海市宝山区泗塘六村130号，200431，QQ：402749825

マジカルクレイ创造道具	
艺术品名	效果
ヘキサグラム	敌全体咒文封印
ハイパーボール	8方向攻击
ダミードール	回避率上升
スーパーボール	光球3方向攻击
天使の像	全员HP30%回复
知恵の镜	INT上升
マジックロック	落石攻击
妖精の像	敌1体消灭
びっくり箱	发现道具或敌人
女神像	全员MP30%回复
御神体	敌全体消灭
玉手箱	得到3个道具

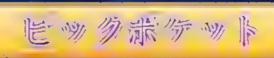
マシーナリー

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
机械知识、机械操作	器用な指先	マテリアルキット	无

使用工具箱（マテリアルキット）制造炸弹和其他道具，必需拥有较高的机械知识才能胜任。推荐角色：普利西丝、奥贝拉。

道具名	效果/用途
RiRICA	道具复制成功率UP
オルゴール	一定时间内遇敌率降低
グラフィックツール	アート成功率UP
元素分析机	鉴定成功率UP
サバイバルキット	サバイバル成功率UP
三角フラスコ	炼金成功率UP
はんだごて	细工成功率UP
マジシャンハンド	ピックポケット成功率UP
灭菌手袋	调合成功率UP
ワープロソフト	执笔/出版成功率UP
アサルトボム	根据敌人的攻击力给其造成伤害
キラーポイズン	一定概率下使敌人中毒
テトラボム	4方向激光攻击
ニュークリアボム	我方全员HP变成1，在一定概率下使敌人即死
ハーフデッドボム	敌人现在的HP减半（敌人HP在19998以上的时候只能减少9999）
ピコピヨボム	一定概率下使敌人处于气绝状态
フレアボム	使一定范围内的敌人遭受400左右伤害
プロテクトボム	根据敌人的防御力给其造成伤害
マインドボム	使敌人全体MP减少50
ブースターボックス	オペラ专用装备
ブラックボックス	オペラ专用装备
Xボックス	オペラ专用装备
マジックボックス	オペラ专用装备

道具名	效果/用途
アイアンパンチ	プリシス专用装备
ワンツーパンチ	プリシス专用装备
ストレートパンチ	プリシス专用装备
ウルトラパンチ	プリシス专用装备
ホワイトシステム	使オペラ习得ヒールスター
ブラックシステム	使オペラ习得レーザービット
グリーンシステム	使オペラ习得ハイパーランチャー
プラズマびりびり棒	使プリシス习得バーリヤ
ハイメカランチャー	使プリシス习得无人くんスーパービーム



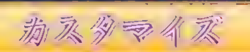
必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
度胸、ポーカーフェイス	器用な指先	盗贼てぶくろ、マジシャンハンド	マジシャンハンド

可以从NPC甚至同伴身上盗窃的特技，一些贵重品必须使用这个技能才能获得。

在城镇和迷宫中可以从路人身上盗窃，但是如果失败，就不能再偷到。所以在偷贵重道具之前最好存档。另外盗窃成功之后，实施盗窃的角色在同伴心目中的感情值会减少，因此最好在PA第一个人行动的时候再动手。

盗窃对象	盗窃得到的道具
アーリア村的新婚夫妇中的妻子	レインボーダイヤ
假想エクスペル的アーリア新婚夫妇中的孩子	サンタブーツ
クロス城下町广场的狗	オリハルコン
崩坏前的クリク，在实施PA时遇到的预言者フィリア	ミスチーフ
在マー实施PA时碰到的エルネスト	バトルスーツ
在リンガ的タケモトツヨシ遇到的离家少女	ドリームブレスレット
在リンガ实施PA时碰到的エルネスト	バトルスーツ
カルナス内部出口附近的士官候补生	バトルスーツ
カルナス内的ロニキス	ピヨノン
在ノースシティ实施PA时碰到的アシュトン	ドリームブレスレット
在ラクア的工作人员	ミスリル
在ラクア的ミラージュ	シルヴァンメイル
在アームロック实施PA时碰到的レナ	ルーンフルムーン
在アームロック实施PA时碰到的ディアス	ブリーズホープ
在ギヴァウェイ的マンダーリン2层碰到的卫兵ヤーマ	ヤーマ食材セット
在ファンシティ同人志即卖会场的スタオーマニア	ルナティックリング
在ファンシティ同人志即卖会场的的店员	うら账簿
在ファンシティ的バーニイレース会场的兔子	バーニイシューズ
隐藏商店フェイクギャラリー的店主トク	完全他杀マニュアル

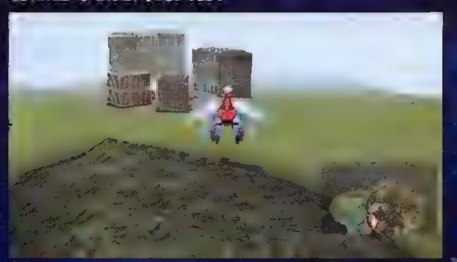
丁文豪 | 祝PG能有200期、300期、400期……
读者资料 | 男，14岁，江苏省苏州市白塔西路大王家巷13号，215001，QQ：957893880



カスタマイズ

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
クラフト、キャスト、机能美	オリジナリティ	武器、矿石	マジカルラスプ

利用武器与矿石合成出新武器的特技。如果成功的话，作为原料使用的武器会变成更加强力的战斗工具。但是并不是所有的合成都能成功，一旦失败，也有可能做出奇怪的东西。一般来说，以强力武器作为原料，配合贵重的矿石，比较容易做出等级更高的武器。



细工

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
矿物学、クラフト、美的感觉	器用な指先	矿石、ひび割れた宝珠	はんだごて

使用矿石或者ひび割れた宝珠，制造装饰品和道具的特技。根据角色的不同，制造的东西也不一样。

修行

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
努力、根性、忍耐	无	无	无

这是在战斗结束时使获得经验值增加的特技。作为代价，在修行期间的战斗能力减少30%。这是适合普通战练级用的技能。

经验值的计算方法：修行时获得的经验值＝本来获得的经验值×修行中角色全员修行特技等级之和÷战斗结束时生存者数的2倍÷100，之后平均分配。

例：全员8人的队伍，所有人修行LV为10，战斗中获得经验值10000，如果战斗结束时全员生还，那么战斗结束之后如果大家都生还，那么每个人就会多获得500点经验值。而游戏离经验值最高的敌人是イセリア・クイーン，和她战斗之后，如果只有库罗德一人活下来，那么他将获得(4000000＋800000)×2＝9600000的经验值。也就是说，使用修行的时候，如果想多获得经验值，可以试着挑战高等级的敌人，然后尽量只让想升级的人在最后生存下来。

スカウト

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
危险感知	野生の勘	无	无

这是可以调整遇敌概率的特技。在大地图和迷宫探索的时候，选择“敌から逃げる”可以减少遇敌，相反选择“敌を探す”可以增大遇敌概率，适合练级使用。如果角色具有“野生の勘”的才能，那么选择“敌から逃げる”时遇敌概率可以大为降低，反之亦然。

复制

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
コピー	无	マジカルカメラ、RIRICA、マジカルフイルム	RIRICA

消费魔法胶卷（マジカルフイルム），复制道具的特技。根据道具的重要程度，有的道具是不能复制的，复制成功率与特技等级有关。这个特技比较有局限性，主要适合复制バブルローション、エクステンドカード这些不能合成的道具。只要队伍里有一人习得该特技就可以了。

炼金

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
科学技术、矿物学、妖精论	マナの祝福	アイアン	三角フラスコ、レザードフラスコ

使用アイアン，制造出别的矿石、宝石等上级道具的特技。特技等级提高之后，可以制作出稀有的矿石。这个特技只适合有マナの祝福的纹章术士角色像塞莉努等人，物理战斗系的人如库罗德、迪亚斯、波曼等人不用学习这个特技。使用三角フラスコ之后，炼金的成功率会上升。如果有レザードフラスコ的话，可以作成更加稀有的矿石和宝石。在游戏的后期，配合足够的金钱（12万以上），使用这个特技做出的矿石和宝石可以配合カスタマイズ，制造出当时最强的武器和防具，一直可以用到最终BOSS那里。

甘勇良	100期！能上边角栏是多么光荣的事啊！（某编：由于邮寄时差，只能晚一期了……）
读者资料	男，19岁，广东省韶关市水泥厂宿舍，512000，QQ：451947550

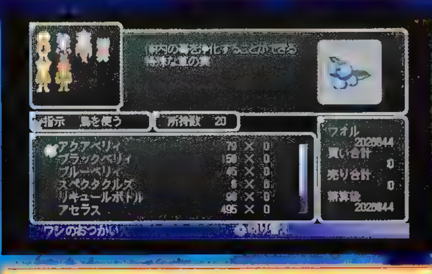
必要特技等级	作成矿石/宝石
0	アイアン
1	シルバー、ゴールド
2	サファイア、ルビー
3	クリスタル、グリーンベリル
4	ダイヤモンド
5	スタールビー
6	ダマスクス、ルーンメタル※
7	オリハルコン、レインボーダイヤ※
8	ミーティアライト※、ムーナイト※、ミスリル※、贤者の石※
※这些道具必需拥有レザードフラスコオ能作成。	

ファミリア

必要技能	必要タレント	必要道具	辅助道具
口笛、调教	动物好き	ペットの饵	无

这个特技可以使用饵料召唤出鸟类，之后从这些鸟那里购买道具。这个特技主要是在找不到卖回复道具的地方（不能在迷宫里）使用的。只有具有动物好き能力的人才能修到最终形态。

特技等级	召唤的鸟类	可购买的道具
1、2	斑鸠	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ
3、4	乌鸦	ローズヒップ、トリカブト、ラベンダー、フレアボム
5、6	鹳	キュアパラライズ、マインドボム、マンドレイク、リザレクトボトル、キュアストーン
7、8	鹰	鱼介类、果物、谷物、肉类、野菜、卵/乳制品
9、10	鹫	アクアベリィ、ブラックベリィ、ブルーベリィ、スペクタクルズ、リキュールボトル、アセラス、リザレクトボトル、マジックカンバス



マスターシェフ

必要技能	必要道具	辅助道具
调理、调和	食材、万能包丁	无

消费2种食材制作出回复道具。相比副作用多的药品，食物更加实用。在制作过程中，有1/255的概率可以制作出HP/MP100%回复的ネクタル。

食材组合	生成食物	效果
鱼介类+鱼介类	お刺身	HP70%回复
果物+果物	洋梨のコンポート	异常状态回复
谷物+谷物	きな粉おはぎ	HP80%回复
肉类+肉类	牛ヒレ肉のステーキ	HP80%回复
野菜类+野菜类	野菜炒め	HP50%回复
卵・乳制品+卵・乳制品	プレーンオムレツ	HP66%回复
鱼介类+果物	舌平目ワインソース	HP60%回复
鱼介类+谷物	フカヒレ饺子	HP70%回复
鱼介类+肉类	海燕の巣のスープ	MP70%回复
鱼介类+野菜类	松茸のお吸い物	MP66%回复
鱼介类+卵・乳制品	茶碗蒸し	HP50%回复
果物+谷物	いちご大福	HP55%回复
果物+肉类	マスカットゼリー	异常状态回复
果物+野菜类	こんにゃくゼリー	HP40%回复
果物+卵・乳制品	ココナッツミルク	异常状态回复
谷物+肉类	肉细切りチャーハン	HP60%回复
谷物+野菜类	粕渍け	异常状态回复
谷物+卵・乳制品	フレンチトースト	HP55%回复
肉类+野菜类	北京ダック	HP70%回复
肉类+卵・乳制品	クリームシチュー	MP70%回复
野菜类+卵・乳制品	ヨーグルトサラダ	异常状态回复

开眼

必要技能	必要道具	辅助道具
修行、サバイバル	无	无

这个技能直接影响到战斗之后得到的技能点数(SP)。配合降低SP消费的技能“根性”，可以使角色在最短时间内掌握需要学习的技能。打开“开眼”功能的角色的基本能力不会受到影响，但是在战斗时移动的速度会下降。如果装备バーニィシューズ、ヴァルキリーブー[illegible]ーツ等提升速度的装备，则可以把速度提升回来。

出版

必要技能	必要道具	辅助道具
执笔、マシーナリー	万年笔	ベレー帽、ワープロソフト

这个超级特技是在“执笔”的基础上进化出来的。首先得拥有写[illegible]用的万年笔，在[illegible]城下町和[illegible]都有出版社。出版之后游戏中的角色写出来的作品就会被作为出版物发售。在出版社可以找到买[illegible]的人，[illegible]过一段时间再去出版社[illegible]买书人对[illegible]直接造[illegible]

李昊　买这本书是我们大家凑钱的，每期都买，呵呵，真希望能够中奖，这样就能轮着玩PSP了！
读者资料　男，17岁，辽宁省锦州市凌河区江南里，121000

算”就可以得到大笔的版税，一般卖5本书就可以收入10万左右。版税的上限为990000，如果玩家缺钱，可以用这个方法在短时间内挣到大量金钱。此外这些书还可以用来调整同伴们之间的感情度，最高可以影响到上限的一半。如果想看到不同的结局，可以用书本来调整。

作者	书籍名称	说明
クロード	风の惑星（友）	风之行星
クロード	星々の大海（爱）	星辰的大海
レナ	あなたしか见えない(友)	只能看见你
レナ	恋はロマンス（爱）	爱情罗曼史
セリーヌ	世界は私のために（友）	世界为我存在
セリーヌ	燃えろいい女（爱）	和上一本一样怎么看都是自传……
アシュトン	NOといえる男（友）	说“不”的男子
アシュトン	振り返らない（爱）	没有回报的爱
オペラ	未知の文明（友）	探寻未知文明的作品
オペラ	伟大な先人たち(爱)	歌颂伟大的祖先们
ディアス	血涂られた道（友）	血路
ディアス	生きる（爱）	活着
ボーマン	黑猫馆杀人事件(友)	侦探题材小说?
ボーマン	蜡人形杀人事件(爱)	恐怖蜡像馆?
プリシス	买ってね（友）	看了标题就想买的书
プリシス	をとめの秘密（爱）	少女的秘密，“をとめ”写得很别扭啊……
ノエル	动物とつきあう(友)	与动物相处
ノエル	大自然の摄理（爱）	大自然的道理
レオン	纹章合成学 上级篇（友）	本系列难得的专业论著之一
レオン	特殊纹章学理论(爱)	同上，里昂所写的专业论著之二
チサト	真实はひとつ!（友）	真相只有一个!
チサト	完全他杀マニュアル(爱)	完全他杀手册……
エルネスト	カウントダウン(友)	倒计时
エルネスト	失われた最后の圣柜(爱)	失去的最后圣柜

ブラックスミス

必要技能	必要道具	辅助道具
カスタマイズ、炼金	矿石、スミスハンマー	マジカルラスプ

在得到铁匠锤(スミスハンマー)之后，原先カスタマイズ可以进化为制造强力装备的黑铁匠(ブラックスミス)作成强劲的防具。在有マジカルラスプ的情况下，制作出的防具的品质和成功率更高。

オーケストラ

必要技能	必要道具	辅助道具
音乐、アート	指挥棒、乐器	无

使全体人员使用各种乐器演奏的特技。在演奏的时候物品合成的成功率急剧上升，另外在カスタマイズ之外的组合制造出武器。（如万能包丁＋アイアン＝オーラブレード）

カモシバーニィ

必要技能	必要道具	辅助道具
ファミリア、スカウト	无	无

在大地图上呼叫出兔子的特技，乘坐兔子可以高速移动不遇到敌人，可以翻越山地等平时过不去的地方，和FF的路行鸟比较相似。在得到飞龙サイナード之后这个特技基本上就没有用了。

何でも鉴定だ!

必要技能	必要道具	辅助道具
鉴定、细工	スペクタクルズ	无

这个特技可以在店里买卖东西的时候，自由调整商品的价格，属于不折不扣的奸商型技能。调整范围计算公式为：实际价格±（实际价格×特技等级×3÷100）。

リバースサイド

必要技能	必要道具	辅助道具
ピックポケット、复制	上质纸	无

这个特技更加邪恶，包括造假币、欺诈保险金、霸占地产所有权等行为，基本上黑帮干什么这个特技就干什么。这种特技可以获得大量金钱，但是失败的话也会赔钱（社会法则）。但是因为它本身属于犯罪行为，所以对于队伍里的成员来说，做这件事的人会被大家不齿，好感度下降的也很厉害。

制造的道具名	效果
にせさつ	假钞，卖出价格5000
かぶけん	假股票，1块钱买入，10000卖出
ぎぞう小切手	假邮票，卖出20000
フィルアップ	随机入手3个道具
せいめいほけん	人寿保险，给死掉的同伴使用，可以得到该角色等级×1000的钱
けいやくしょ	契约书，在镇子内使用，可获得该镇宿屋的所有权，在那里白住
ぎぞうくんしょう	伪造勋章，升级到下一级只有1点经验值（最高升到LV100）
さしおさえ	随机得到1件道具
うら账簿	购买价格优惠5%
ぎぞう书类	假书，卖出价格50000

王申	苦恼啊！买不到NDS、PSP。我该怎么办？已经高三了，书都不敢光明正大地看了。（某编：学业不可耽误。）
读者资料	男，18岁，陕西省西安市万寿中路17解放30号楼，710043，QQ：597365831

MONSTER HUNTER PORTABLE 2nd G

モンスターハンターポータブル

PSP	CAPCOM	2008年3月27日
	ACT	1~4人用/4800日元
怪物猎人 携带版2nd G		记忆容量1824K

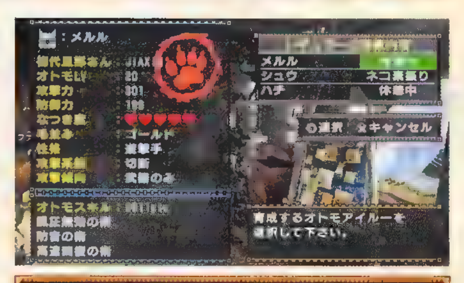
随从猫养成计划

猫的获得

随从猫是这次一个重要的系统，让单人任务能变得更有意思，而它也能帮猎人们做不少事情，狩猎也会变得更轻松。更重要的是，猫的一些可爱动作也是这个系统一大卖点。

随从猫可以从猫婆婆那里雇到，各种数值都是一幕了然的。除了雇用之外，还可以用自己厨房的厨师猫转职，刚转职过去的猫等级是1，初始好感度是3，不过攻击倾向等在转职前就不能直观看到了。所以还是建议在猫婆婆那里雇用，可以进行挑选。好友传到自己这边的猫，好感度是0，经常带出去使用的话，下次联机后，一定几率会得到随从猫券。





猫的等级能力和训练

随从猫等级最低是1，最高是20。在不进行训练的情况下，每次升级提升的能力都是固定的。具体能力请看下面的表格。在好感度到达5之后，攻击力和防御力会追加20。此外，训练也可以增加攻击防御，这两项增加的攻击防御点数合计为200，可以通过训练进行分配。训练的攻击点数到达200时，训练的防御点数就是0，这时如果进行防御训练，点数就会变为攻击199 防御1。升级提升的能力值不会有任何变化。

在猫厨房里可以对猫进行训练一共有6种。

ネコ拳斗：增加猫的经验值，每一次任务增加10，采集任务除外。

张俊杰	天妒英才，暗凌一定是妒忌狸猫的的才华，使我连续两期看不到狸猫的文章。
读者资料	男，16岁，广东省云浮市玉皇路建材住宅小区

ネコ筋トレ：增加猫的攻击力，每一次任务增加1，采集任务除外。

ネコ腹筋：增加猫的防御力，每一次任务增加1，采集任务除外。

ネコ素振り：增加攻击力和防御力，每两次任务各增加1，采集任务任务除外。

ネコ冥想：猫的点数增加，每次任务增加1，采集任务任务除外。

休息される：增加好感度，每一次任务增加5，采集任务任务除外。

每次任务得到点数的1/10为猫的经验值，“随从猫的指导交流”可以让猫得到的经验值加倍。此外，猫的友好度也是每次任务得到点数的1/10，同样可以用“随从猫的指导交流”来增加。友好度第一级为1000、第二级2500、第三级4500、第四级6000、第五级7000。

等级	体力	攻击力	防御力
1	100	10	10
2	100	13	14
3	100	16	18
4	101	19	23
5	102	22	28
6	103	26	33
7	104	30	39
8	105	34	45
9	106	38	52
10	107	43	59
11	109	48	67
12	111	53	75
13	113	58	84
14	115	63	93
15	117	68	103
16	119	74	113
17	121	80	124
18	124	86	135
19	127	93	147
20	130	100	160

性格&攻击倾向&攻击系统

猫的性格和行动方式是固定的几种，没有随机出现的搭配。这两个参数会影响到猫战斗时的行动方式。攻击系统共有两种，分别是斩击和打击，斩击型可以断尾，打击型可以将一些怪物打晕。

普通+バランス：普通攻击和爆弹都会使用，攻击方面没有偏向性。

爆弹一筋+爆弹攻击のみ：只会用爆弹进行攻



击，平时很少防御。

爆弹好き+主に爆弹：爆弹使用频率非常高，很少使用武器攻击。

武器好き+主に武器：武器使用频率非常高，很少使用爆弹攻击。

武器一筋+武器攻击の：只使用武器攻击，平时很少防御，断尾和砸晕攻击比较积极。

无谋+主に武器：攻击敌人优先，很少进行防御回复。

勇敢+主に武器：以攻击大型怪物为最优先，平时攻击杂兵。

慎重+主に爆弹：受到伤害后比较早就回复，平时主要用爆弹攻击。

臆病+主に爆弹：HP不到0就进行钻地回复。

大型狙い+主に爆弹OR主に武器：以攻击大型怪物为主。

小型狙い+主に爆弹OR主に武器：以攻击小型怪物为主。

相讨觉悟+爆弹のみ：全力攻击敌人，基本不做周旋。

游击手+武器のみ：会和敌人进行周旋，然后发起攻击。

平和主义+攻击しない：对敌人不攻击，平时会挑衅，或者进行辅助支援。



杜超	我的G6L是我生活中一大让人头痛的问题。
读者资料	男，18岁，广东省汕头市美昌巷2座

猫技能推荐

性格	攻击倾向	技能
普通	バランス	攻击力强化/防御力强化/大タル爆弹
爆弹一筋	爆弹のみ	大タル爆弹/爆弹ダメージ轻减/爆弹强化
爆弹好き	主に爆弹	大タル爆弹/爆弹ダメージ轻减/高速作业
武器一筋	武器のみ	属性攻击【麻痹】/状态异常攻击强化/ぶんどり
武器好き	主に武器	攻击力强化/ぶんどり/属性攻击【麻痹】
无谋	主に武器	攻击力强化/ガード强化/各种属性攻击
勇敢	主に武器	属性攻击【麻痹】/状态异常攻击强化/回复笛
慎重	主に爆弹	回复笛/硬化笛/解毒笛
臆病	主に爆弹	回复笛/硬化笛/解毒笛
大型狙い	主に武器OR主に爆弹	防御力强化/ガード确率强化/硬化笛
小型狙い	主に武器OR主に爆弹	鬼人笛/回复笛/高速作业
相讨觉悟	爆弹のみ	大タル爆弹/爆弹强化/高速作业
游击手	武器のみ	ぶんどり/鬼人笛/高速作业
平和主义	攻击しない	硬化笛/ガード确率强化/体力强化

全装饰品生产表



名称	效果	孔数	素材
攻击珠	攻击+1	1	水光原珠 怪力の种×1 怪鸟の鳞×1
猛攻珠	攻击+3 防御-1	2	阳翔原珠 火龙の翼爪×1 鬼人药×2
超攻珠	攻击+5 防御-1	3	琉璃原珠 火龙の刚翼爪×4 鬼人药グレート×3 强韧な牙兽髭×2
防御珠	防御+1	1	水光原珠 盾蟹の小壳×2
坚守珠	防御+3 全耐性-1	2	阳翔原珠 黑铠龙の甲壳×1 盾蟹の爪×1
坚守珠	防御+3 全耐性-1	2	修罗原珠 盾蟹の刚爪×1
耐绝珠	气绝+1 麻痹-1	1	水光原珠 ランポスの牙×2
抗绝珠	气绝+3 麻痹-1	2	阳翔原珠 ドスランポスの爪×2 ゴム质の紫皮×1
制绝珠	气绝+2	1	修罗原珠 砂狮子の韧尾×1 ファンゴの厚毛皮×2
耐麻痹珠	麻痹+1 毒-1	1	水光原珠 ゲネポスの麻痹牙×1
抗麻痹珠	麻痹+3 毒-1	2	阳翔原珠 麻痹袋×1
制麻痹珠	麻痹+2	1	修罗原珠 女王虫の冠壳×1 雷光ゼリー×2
耐眠珠	睡眠+1 水耐性-1	1	水光原珠 ネムリ草×2
抗眠珠	睡眠+2	1	阳翔原珠 睡眠袋×1 眠鱼×2
耐毒珠	毒+1 气绝-1	1	水光原珠 イーオスの毒牙×2
抗毒珠	毒+3 气绝-1	2	阳翔原珠 毒袋×2 汉方药×2
制毒珠	毒+2	1	修罗原珠 剧烈毒袋×1 蛇龙の特上皮×2
耐菌珠	抗菌+1 气配-1	1	水光原珠 コンガの毛×2 にが虫×1
抗菌珠	抗菌+2	1	阳翔原珠 桃毛兽の毛×2 抗菌石×2
抗菌珠	抗菌+2	1	修罗原珠 桃毛兽の豪刚毛×1
抗疲珠	疲劳+2	1	修罗原珠 炎龙の翼膜×1 落阳草×3
耐震珠	耐震+1 睡眠-1	1	阳翔原珠 雪狮子の毛×2 怪力の丸药×1
抗震珠	耐震+3 睡眠-1	2	修罗原珠 砦蟹の铁×1 雪狮子の尻尾×1
抗震珠	耐震+3 睡眠-1	2	琉璃原珠 砦蟹の刚爪×1
耐雪珠	耐雪+1 地形-1	1	水光原珠 ギアノスの鳞×2
抗雪珠	耐雪+3 地形-1	2	阳翔原珠 雪狮子の牙×1
制雪珠	耐雪+2	1	修罗原珠 雪狮子の韧尾×1 ギアノスの上鳞×3

王博生	马上就要毕业啦！真的好想在毕业前得到一台PSP，度过愉快的假期。
读者资料	男，20岁，内蒙古呼和浩特曙光中学高三

名称	效果	孔数	素材
潜伏珠	气配+1 地图-1	1	水光原珠 とがった爪×1 ツタの叶×2
忍脚珠	气配+2	1	阳翔原珠 霞龙の皮×1
体力珠	体力+2	1	水光原珠 大猪の皮×1
匠珠	匠+1 底力-1	1	修罗原珠 モノブロスハート×1
匠珠	匠+1 底力-1	1	琉璃原珠 镰蟹の尖爪×1 老山龙の坚壳×1
名匠珠	匠+4 底力-2	3	琉璃原珠 霸龙の刚爪×1 钢龙の尖爪×2 岩龙の翼×1
剑豪珠	剑术+1 回复-1	1	修罗原珠 火龙の逆鳞×1
剑豪珠	剑术+1 回复-1	1	琉璃原珠 老山龙の苍甲壳×2 银火龙の尻尾×1
剑圣珠	剑术+4 回复-2	3	琉璃原珠 黑龙の眼×1 银火龙の翼×1 上质なねじれた角×1
斩铁珠	斩れ味+1 防御-1	1	修罗原珠 镰蟹の铗×1 尖つたクチバシ×1
斩空珠	斩れ味+4 防御-2	3	琉璃原珠 铠龙の延髓×1 黑角龙の尻尾×2 黑狼鸟の翼×2
拔刀珠	拔刀+1 达人-1	1	修罗原珠 一角龙の坚壳×2 火龙の翼×1
拔刀珠	拔刀+1 达人-1	1	琉璃原珠 火龙の刚翼×1
拔击珠	拔刀+3 达人-1	2	琉璃原珠 镰蟹の刚爪×3 火龙の红玉×1
短缩珠	溜め短缩+1 体术-1	1	修罗原珠 钢龙の角×1 古龙の血×1
短缩珠	溜め短缩+1 体术-1	1	琉璃原珠 金狮子の尖角×1 钢の上龙鳞×1
压 R缩珠	溜め短缩+4 体术-2	3	琉璃原珠 黄金の煌毛×2 钢の厚龙鳞×3 溶岩龙の重牙×4
达人珠	达人+1 体力-1	1	阳翔原珠 青怪鸟の甲壳×1 ガウシカの角×1
名人珠	达人+3 体力-1	2	修罗原珠 炎王龙の甲壳×1 ねじれた角×1
名人珠	达人+3 体力-1	2	琉璃原珠 炎王龙の尖角×1
仙人珠	达人+5 体力-1	3	琉璃原珠 炎龙の尘粉×2 立派なクチバシ×1 ドスギアノスの头×1
研磨珠	研ぎ师+2	1	水光原珠 大地の结晶×1 ドスギアノスの爪×1
石壁珠	ガード性能+1 スタミナ-1	1	阳翔原珠 岩龙の甲壳×1 盾蟹の甲壳×1
铁壁珠	ガード性能+3 スタミナ-1	2	修罗原珠 砦蟹の背甲×1 铠龙の头壳×1
铁壁珠	ガード性能+3 スタミナ-1	2	琉璃原珠 铠龙の坚壳×1 砦蟹の尖爪×1
强壁珠	ガード强化+1 スタミナ-1	1	修罗原珠 黑铠龙の甲壳×1
刚壁珠	ガード强化+4 スタミナ-2	3	琉璃原珠 黑铠龙の坚壳×1 盾蟹の尖爪×4 炎妃龙の甲壳×2
绝壁珠	ガード强化+3 スタミナ-1	2	琉璃原珠 盾蟹の紫爪×2 铠龙の重壳×1
天盾珠	自动防御+2	1	水光原珠 ファンゴの毛皮×1 盾蟹の小壳×2
力投珠	投掷+2	1	水光原珠 ブランゴの毛×2 コンガの毛×1
早填珠	装填+1 はらへり-1	1	阳翔原珠 镰蟹の小壳×1 ケルビの皮×2
速填珠	装填+3 はらへり-1	2	修罗原珠 キリンの皮×1 老山龙の角×1 黑巻き角×2
速填珠	装填+3 はらへり-1	2	琉璃原珠 老山龙の苍角×1 黑龙の坚壳×1
连射珠	自动装填+1 加护-1	1	修罗原珠 雌火龙の逆鳞×1
连射珠	自动装填+1 加护-1	1	琉璃原珠 黑龙の鳞×1 祸々しい布×2
流射珠	自动装填+4 加护-2	3	琉璃原珠 霸龙の大棘×1 火龙の延髓×1 ドスゲネポスの头×1
抑反珠	反动+1 装填-1	1	修罗原珠 砦蟹の甲壳×1 黑铠龙の头壳×1
抑反珠	反动+1 装填-1	1	琉璃原珠 盾蟹の紫爪×1 砦蟹の坚壳×1
无反珠	反动+4 装填-2	3	琉璃原珠 砦蟹の坚甲×2 龙玉×1 老山龙の大爪×2
强弹珠	通常弹强化+1 装填-1	1	阳翔原珠 桃毛兽の爪×1 はじけイワシ×5
刚弹珠	通常弹强化+4 装填-2	3	琉璃原珠 砂狮子の重牙×3 金狮子の黑荒毛×4 炎龙の宝玉×1
贯通珠	贯通弹强化+1 装填-1	1	阳翔原珠 镰蟹の爪×1 ハリマグロ×3
刚贯珠	贯通弹强化+4 装填-2	3	琉璃原珠 镰蟹の朱爪×3 银火龙の韧尾×2 钢龙の宝玉×1
散弹珠	散弹强化+1 装填-1	1	阳翔原珠 鱼龙の牙×3 龙の牙×2
刚散珠	散弹强化+4 装填-2	3	琉璃原珠 绿毛兽の刚爪×3 老山龙の苍大爪×3 霞龙の宝玉×1
加弹珠	通常弹追加+2	1	修罗原珠 老山龙の鳞×1 LV3通常弹×1
加贯珠	贯通弹追加+2	1	阳翔原珠 黑狼鸟の鳞×1 LV3贯通弹×1
加散珠	散弹追加+2	1	水光原珠 砂龙のヒレ×1 LV3散弹×1
加榴珠	榴弹追加+2	1	阳翔原珠 岩龙の甲壳×1 LV3彻甲榴弹×1
加扩珠	扩散弹追加+2	1	修罗原珠 铠龙の甲壳×1 LV3扩散弹×1

朱涛	爱学习，爱掌机，爱火炎纹章，爱口袋妖怪。
读者资料	男，19岁，江西省抚州市临川一中

名称	效果	孔数	素材
强瓶珠	强击瓶追加+1 溜め短缩−1	1	修罗原珠 桃毛兽の刚毛×1 黑いかけら×1 强击ビン×1
刚瓶珠	强击瓶追加+3 溜め短缩−1	2	琉璃原珠 绿毛兽の豪刚毛×3 黑い块×2 强击ビン×50
接瓶珠	接击瓶追加+2	1	阳翔原珠 钢の龙鳞×1 黑狼鸟のたてがみ×1 接击ビン×1
毒瓶珠	毒瓶追加+2	1	阳翔原珠 ゴム质の皮×1 毒袋×1 毒ビン×1
麻瓶珠	麻痹瓶追加+1 溜め短缩−1	1	阳翔原珠 ドスゲネポスの皮×1 ランゴスタの羽×1 麻痹ビン×1
痹瓶珠	麻痹瓶追加+3 溜め短缩−1	2	修罗原珠 ドスゲネポスの尾×2 女王虫の尻尾×1 麻痹ビン×20
眠瓶珠	睡眠瓶追加+2	1	阳翔原珠 水龙のヒレ×1 睡眠袋×1 睡眠ビン×1
弹穴珠	装填数+1 装填−1	1	修罗原珠 雌火龙の棘×1 蛇龙の头×1
弹穴珠	装填数+1 装填−1	1	琉璃原珠 霸龙の上鳞×1 神龙木×1
弹仓珠	装填数+4 装填−2	3	琉璃原珠 黑龙の角×1 雌火龙の上棘×1 雷光エキス×5
的射珠	精密射击+1 自动装填−1	1	水光原珠 ガウシカの角×1 とがった爪×1
点射珠	精密射击+2	1	阳翔原珠 ケルビの角×1 キラビートル×1 ハリマグロ×2
特攻珠	特殊攻击+1 回复速度−1	1	修罗原珠 霞龙の爪×1 混沌茸×2
特袭珠	特殊攻击+3 回复速度−1	2	琉璃原珠 坚牢な牙兽牙×3 黑狼鸟の韧尾×1
属攻珠	属性攻击+1 回复速度−1	1	修罗原珠 キリンの雷角×1 红莲石×1 冰结晶×1
属袭珠	属性攻击+4 回复速度−2	3	琉璃原珠 キリンの韧雷尾×2 雪狮子の重牙×4 大龙玉×1
爆师珠	爆弹强化+2	1	阳翔原珠 火炎袋×1 アイル一食券・并×1
陷师珠	高速设置+2	1	修罗原珠 奇面族のお宝×1 シビレ陷阱×1
小食珠	はらへり+1 食事−1	1	阳翔原珠 砂龙の鳞×1 こんがり肉×2
绝食珠	はらへり+3 食事−1	2	阳翔原珠 翠水龙のヒレ×1 砂龙の鳞×1 こんがり肉G×1
无食珠	はらへり+2	1	琉璃原珠 翠水龙の厚鳞×1 砂龙の桃ヒレ×1 强走药×1
食汉珠	食いしん坊+2	1	阳翔原珠 桃毛兽の牙×1 大食いマグロ×1
早食珠	食事+1 回复−1	1	修罗原珠 轰龙の牙×1 モスの苔皮×1
速食珠	食事+2 回复−1	2	琉璃原珠 轰龙の锐牙×1 コンガの刚毛×2 ドスイーオスの头×1
迅食珠	食事+4 回复−2	3	琉璃原珠 浮岳龙の皮×3 极彩色のトサカ×2 轰龙の头壳×1
肉烧珠	肉烧き+2	1	水光原珠 アイル一食券・并×1 コゲ肉×1
强走珠	スタミナ+1 はらへり−1	1	阳翔原珠 红莲石×1 强走药グレート×1 こんがり肉×1
爆走珠	スタミナ+4 はらへり−2	3	琉璃原珠 狱炎石×3 水龙の上ビレ×1 毒怪鸟の头×1
爆走珠	スタミナ+4 はらへり−2	3	琉璃原珠 水龙の特上ビレ×1 毒怪鸟の石头×1
体操珠	体术+1 スタミナ−1	1	修罗原珠 アイル一食券・上×1 尖ったクチバシ×1
体术珠	体术+3 スタミナ−1	2	修罗原珠 迅龙の黑毛×3 眠鸟のクチバシ×1 肉球のスタンプ×1
体术珠	体术+3 スタミナ−1	2	琉璃原珠 迅龙の豪黑毛×1 眠鸟の牙ハシ×1
加护珠	加护+1	1	阳翔原珠 勇气の证×1 黑真珠×1
神护珠	加护+2	1	琉璃原珠 崩龙の腹鳞×1 勇气の证S×1
防音珠	听觉保护+1 加护−1	1	修罗原珠 黑狼鸟の耳×1 カンタロスの头×1
防音珠	听觉保护+1 加护−1	1	琉璃原珠 黑狼鸟の地狱耳×1
绝音珠	听觉保护+4 加护−2	3	琉璃原珠 苍火龙の坚壳×1 轰龙の头壳×1 モンスターの浓汁×2
绝音珠	听觉保护+4 加护−2	3	琉璃原珠 苍火龙の重壳×1 霞龙の韧尾×1
文镇珠	风压+1　R+1 运气−1	1	阳翔原珠 角龙の甲壳×1 铁矿石×2
重块珠	风压+3　R+3 运气−1	2	琉璃原珠 霞龙の上皮×1 角龙の坚壳×1
耐溶珠	地形+1 气绝−1	1	阳翔原珠 岩龙の甲壳×1 忍耐の丸药×1
抗溶珠	地形+3 气绝−1	2	修罗原珠 钢の龙鳞×3 钢龙の尻尾×1 こんがり鱼G×2
抗溶珠	地形+3 气绝−1	2	琉璃原珠 钢龙の坚壳×2 岩龙の坚壳×1 活力剂×1
回避珠	回避性能+1 耐寒−1	1	阳翔原珠 エビの小壳×1 ドスヘラクロス×1
回避珠	回避性能+1 耐寒−1	1	修罗原珠 迅龙の上鳞×1 オオツノアゲハ×1
光避珠	回避性能+3 耐寒−1	2	琉璃原珠 エビの大壳×1 ドスゲネポスの尾×1
跳跃珠	回避距离+1 攻击−1	1	修罗原珠 迅龙の刃翼×1 炎妃龙の尖角×1
跳跃珠	回避距离+1 攻击−1	1	琉璃原珠 迅龙の刚刃翼×1 皇帝バッタ×5
飞跃珠	回避距离+4 攻击−2	3	琉璃原珠 黑龙の刚翼×2 迅龙の延髓×1 黑狼鸟の银狼毛×3
危险珠	底力+1 加护−1	1	修罗原珠 一角龙の背甲×1 龙头壳×1

名称	效果	孔数	素材
危机珠	底力+4 加护-2	3	琉璃原珠 黄金の毛×1 真红の角×1 白银の角×1
危难珠	底力+3 加护-1	2	琉璃原珠 霸龙の坚壳×1 上质な真红の角×1 金狮子の黑毛×3
根性珠	根性+1 调合成功率-1	1	修罗原珠 盾蟹の紫壳×1 坚牢な鸟龙骨×1
ド根性珠	根性+3 调合成功率-1	2	琉璃原珠 溶岩龙の重壳×3 砦蟹の重甲×1 オオシッポガエル×2
防盗珠	盗み无效+2	1	水光原珠 マタタビ×2 なぞの头骨×1
持续珠	效果持续+1 毒-1	1	阳翔原珠 翠水龙の鳞×1 ランゴスタの甲壳×2
恒久珠	效果持续+2 毒-1	2	琉璃原珠 翠水龙の上鳞×1 ランゴスタの薄羽×1
永久珠	效果持续+3 毒-1	2	琉璃原珠 翠水龙の特上ビレ×1 ランゴスタの斩羽×1 增　强剂×3
友爱珠	广域+1 气配-1	1	阳翔原珠 魅惑色の柔皮×1 サボテンの花×2
亲爱珠	广域+3 气配-1	2	琉璃原珠 魅惑色の翼膜×1 生命の粉尘×1ドスビスカス×4
慈爱珠	广域+5 气配-1	3	琉璃原珠 魅惑色の刚翼×3 樱火龙の厚鳞×4 龙玉×1
运搬珠	运搬+2	1	水光原珠 狂走エキス×1 大きな骨×1
全耐珠	全耐性+1 效果持续-1	1	修罗原珠 キリンのたてがみ×1
天耐珠	全耐性+3 效果持续-1	2	琉璃原珠 キリンの苍角×1 龙苔×1
真耐珠	全耐性+5 效果持续-1	3	琉璃原珠 キリンの特上皮×2 太古の龙苔×1 クロオビコインG×3
火炎珠	火耐性+1 水耐性-1	1	水光原珠 火药草×2
红莲珠	火耐性+2	1	阳翔原珠 火炎袋×1
流水珠	水耐性+1 雷耐性-1	1	水光原珠 キレアジ×2
爆水珠	水耐性+2	1	阳翔原珠 水龙の鳞×1
冰结珠	冰耐性+1 火耐性-1	1	水光原珠 冰结晶×2
冰河珠	冰耐性+2	1	阳翔原珠 ドスギアノスの皮×2
雷光珠	雷耐性+1 冰耐性-1	1	水光原珠 雷光虫×2
雷鸣珠	雷耐性+2	1	阳翔原珠 电气袋×1
破龙珠	龙耐性+1 毒-1	1	阳翔原珠 カンタロスの头×1 龙杀しの实×1
灭龙珠	龙耐性+3 毒-1	2	修罗原珠 カンタロスの薄羽×2 灭龙弹×3
绝龙珠	龙耐性+2	1	琉璃原珠 カンタロスの斩羽×3 金狮子の尻尾×1
凉风珠	耐暑+1 耐寒-1	1	水光原珠 ブランゴの毛×2
冷风珠	耐暑+3 耐寒-1	2	阳翔原珠 雪狮子の髭×1 冰结晶×4
冻风珠	耐暑+2	1	琉璃原珠 雪狮子の豪刚毛×2 ギアのスの上皮×1
温风珠	耐寒+1 耐暑-1	1	水光原珠 砂龙の鳞×2
暖风珠	耐寒+3 耐暑-1	2	阳翔原珠 砂龙のヒレ×1 ニトロダケ×4
燃风珠	耐寒+2	1	琉璃原珠 砂狮子の豪刚毛×2 ゲネポスの上皮×1
地图珠	地图+2	1	阳翔原珠 ドラグライト矿石×1 虹色矿石×2
采取珠	采取+2	1	水光原珠 ドスビスカス×1 カクバッタ×2
速集珠	高速收集+2	1	阳翔原珠 オオツノアゲハ×1 狂走エキス×1
祝珠	气まぐれ+1	1	水光原珠 ドキドキノコ×2 ブーメラン×1 角笛×1
祝福珠	气まぐれ+2	1	修罗原珠 樱火龙の甲壳×1 ピッケルグレート×1 虫あみグレート×1
皮剥珠	剥ぎ取り+1 运气-1	1	修罗原珠 钢龙の爪×1 奇面族のお宝×1
皮剥珠	剥ぎ取り+1 运气-1	1	琉璃原珠 ゴム质の上皮×1 奇面王の遗产×1
壳剥珠	剥ぎ取り+4 运气-2	3	琉璃原珠 崩龙の穿爪×3 奇面族の秘宝×1 大龙玉
捕绳珠	捕获+1 运气-1	1	修罗原珠 眠鸟の橙毛×1 鱼龙の牙×1 ネット×1
捕缚珠	捕获+3 运气-1	2	琉璃原珠 眠鸟の豪橙毛×3 鱼龙の重牙×3 トラップツール×2
运气珠	运气+1 气まぐれ-1	1	阳翔原珠 钢のたまご×1
强运珠	运气+3 气まぐれ-1	2	修罗原珠 金のたまご×1
钓力珠	钓り+2	1	水光原珠 钓りバッタ ヤマイモムシ×1
千里珠	千里眼+2	1	水光原珠 怪鸟の耳 千里眼の药×1
观察珠	观察眼+2	1	修罗原珠 七色尾羽根 双眼镜×1
早复珠	回复速度+1 气绝-1	1	阳翔原珠 アルビノエキス×1 キラビートル×1
速复珠	回复速度+3 气绝-1	2	修罗原珠 アルビノの中落ち×1 老山龙の甲壳×3 生命の粉×10
速复珠	回复速度+3 气绝-1	2	琉璃原珠 アルビノの霜降り×1 生命の粉尘×2

于涛	100期啊100期，虽然只有73本，但能认识PG就不错了，即使我是无机一族。
读者资料	男，15岁，山东省青州市义和碾米场小区1号楼

名称	效果	孔数	素材
治愈珠	回复+1 体力-1	1	阳翔原珠 ブヨブヨした皮×1 ケルビの角×2
全愈珠	回复+2 体力-1	2	琉璃原珠 真珠色の柔皮×1 いにしえの秘药×1
天愈珠	回复+3 体力-1	2	琉璃原珠 真珠色の艳皮×3 炎妃龙の坚壳×2 ハチミツ×10
博士珠	调合成功率+2	1	水光原珠 调合书①入门篇×1 春夜鲤×1
弹制珠	弹调合+2	1	水光原珠 LV3通常弹×3 LV3散弹×2 LV3扩散弹×1
秘术珠	金术+2	1	阳翔原珠 回复笛×1 いにしえの秘药×1 抗菌石×2
铳器珠	术+1 スタミナ-1	1	水光原珠 マカライト矿石×1 爆药×2
大炮珠	术+2	1	修罗原珠 ドラグライト矿石×2 红莲石×1
鼓笛珠	笛+2	1	阳翔原珠 桃毛兽の毛×2 角笛×1
猫师珠	オトモ指导+2	1	修罗原珠 勇气の证G×1 ドス大食いマグロ×1 マタタビ×10
猫师珠	オトモ指导+2	1	水光原珠 オトモチケット×1
猫攻珠	オトモ攻击+2	1	琉璃原珠 锐利な爪×1 勇气の证G×1 鬼人药グレート×1
猫守珠	オトモ防御+2	1	琉璃原珠 怪鸟の重壳×1 勇气の证G×1 硬化药グレート×1

全勋章获得条件一览

勋章名	获得条件
村长のてぶくろ	村长任务1、2星全部通过
村长のぼうし	村长任务3、4星全部通过
村长のえりまき	村长任务5星全部通过
村长のコート	含紧急任务在内，村长任务全部通过
たてがみの首饰り	麒麟讨伐后出现
ブラッドオニキス	霸龙讨伐后出现
キングクラウン	获得所有怪物的大金冠（无大小的除外）
ミニチュアクラウン	获得所有怪物的小金冠（无大小的除外）
赤铜のメダル	集会所任务1、2星全部通过
白银のメダル	集会所任务3、4、5星全部通过
黄金のメダル	集会所任务6、7、8星全部通过
クロオビバッジ	10种斗技演习全武器通过
タツジンバッジ	5种特别训练全武器通过
デンセツバッジ	6种集团训练1种武器通过即可
亚种报告书	各种怪物亚种狩猎1只（黑龙系亚种除外）
生态研究报告书	全部可以捕获的怪物各捕获1只（包含亚种在内）
苍天石	农场挖掘点+4后获得
オオツノアゲハ	农场捉虫点+4后获得
春夜鲤	钓鱼用栈桥+2后获得
ドスビスカス	农场田地+2后获得
感谢の手纸	猫厨师的等级全部9级，之后和主厨对话得到
贤者の腕轮	完成所有调合列表 得到炼金书G之后获得
龙职人のトンカチ	所有称号【入手困难な～】和称号【ウエポン】出现
狩人のあゆみ	密林～古塔的称号获得之后出现
ネコートのつけ髭	村7星任务全部通过
ネコートの铃	村8星任务全部通过
ネコートのコート	村9星任务全部通过
ポッケ村とっくり	村紧急任务霸龙讨伐通过
赤铜の盾	集会所G1星任务全部通过
白银の盾	集会所G2星任务全部通过
黄金の盾	集会所G3星任务全部通过
天地狩猎ノ霸纹	村和集会所全任务全部通过

胥锦程	身边又掌机，四海皆可家。（食物怎么办……）
读者资料	男，14岁，西工大附中高中624办公室

勋章名	获得条件
黑耀の指轮	G3星黑龙讨伐任务通过
红炎の腕轮	G3星红黑龙讨伐任务通过（得到黑耀の指轮后出现红黑龙）
真白の首饰り	G3星祖龙讨伐任务通过（得到红炎の腕轮后出现祖龙）
黄金の雪沓	G3星任务“破坏と灭亡の申し子”通过后出现
崩天の勾玉	崩龙讨伐任务通过后出现
连狩の腕轮	全部大连续狩猎任务通过后出现
ツワモノバッジ	训练所G级训练全武器全任务通过
迎击表彰状	街和砦的任务通过20次
ギルドからの花束	GP点数超过1000000后编辑工会卡出现
冒险用ヘルメット	探险金冠、稀有探险物品全部找出后出现
トレニャーの旗	寻宝猫船1500探索100次后出现
ドスマタタビ	随从猫1只全技能开放后出现
旦那さんへの手纸	亲密度5以上的猫5只以上
お得意样カード	XXXXXX G武器 做成50种
龙职人のミトン	称号【マニア】取得的同时获得
狩人の轨迹	各地图攻略数20次以上

训练所任务列表

斗技训练：

任务名	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	出现条件
イャンクック讨伐训练	1000z	20分	大斗技场	大怪鸟	村长大怪鸟狩猎后出现
ババコンガ讨伐训练	1000z	20分	大斗技场	桃毛兽	村长桃毛兽狩猎后出现
フルフル讨伐训练	1000z	30分	大斗技场	电龙	村长电龙狩猎后出现
ダイミョウザザミ讨伐训练	2000z	30分	大斗技场	盾蟹	村长盾蟹狩猎后出现
ドドブランゴ讨伐训练	2000z	30分	大斗技场	雪狮子	村长雪狮子狩猎后出现
イャンガルルガ讨伐训练	2000z	40分	大斗技场	黑狼鸟	村长黑狼鸟狩猎后出现
ティガレックス讨伐训练	2000z	40分	大斗技场	轰龙	村长轰龙狩猎后出现
ディアブロス讨伐训练	3000z	40分	大斗技场	角龙	村长角龙狩猎后出现
グラビモス讨伐训练	3000z	40分	大斗技场	铠龙	村长铠龙狩猎后出现
キリン讨伐训练	3000z	40分	大斗技场	麒麟	村长麒麟狩猎后出现

特别训练：

任务名	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	出现条件
ドスガレオス讨伐训练	2000z	40分	砂漠＜昼＞	砂龙	大怪鸟讨伐训练和桃毛兽讨伐训练后出现
ガノトトス讨伐训练	2000z	40分	密林＜夜＞	水龙	电龙讨伐训练和盾蟹讨伐训练后出现
ショウグンギザミ讨伐训练	2000z	40分	沼地＜昼＞	镰蟹	雪狮子讨伐训练和黑狼鸟讨伐训练后出现
リオレウス讨伐训练	3000z	50分	森丘＜昼＞	火龙	轰龙讨伐训练和角龙讨伐训练后出现
ラージャン讨伐训练	3000z	50分	雪山＜昼＞	金狮子	铠龙讨伐训练和麒麟讨伐训练后出现

G级训练：

任务名	报酬金	限制时间	指定地	主要怪物	出现条件
ヒプノック讨伐训练	2000z	50分	树海＜昼＞	眠鸟	G级眠鸟狩猎后出现
ババコンガ亚种讨伐训练	2500z	50分	旧密林	桃毛兽亚种	G级桃毛兽亚种狩猎后出现
ダイミョウザザミ亚种讨伐训练	2500z	50分	旧砂漠	盾蟹亚种	G级「战国大名风云录」通过后出现
ナルガクルガ 讨伐训练	3000z	50分	树海＜夜＞	迅龙	G级迅龙狩猎后出现
ドドブランゴ亚种讨伐训练	3000z	50分	旧砂漠	雪狮子亚种	G级「砂漠地带の暴れん坊」通过后出现
ヴォルガノス讨伐训练	3000z	50分	火山＜夜＞	熔岩龙	G级熔岩龙狩猎后出现
ショウグンギザミ亚种讨伐训练	3000z	50分	旧沼地	镰蟹亚种	G级「黑い壳の镰蟹」通过后出现
ラージャン讨伐训练	4000z	50分	旧火山	金狮子(怒)	G级「破坏と灭亡の申し子」通过后出现

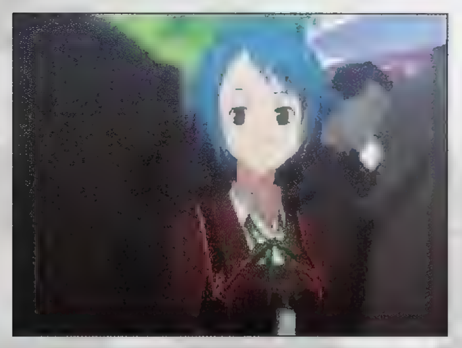


作为一款与《时间空洞》同期推出的AVG游戏，本作无论在背景设定还是剧情方面都毫不逊色，成功的营造出一种厚重感。故事的主角西条厚树在家人惨遭杀害后，接受了成功率极其微小的手术，由此获得了西格玛能力，能够看到普通人所无法接触到的世界，他将使用这种强大的能力探索他人的内心世界，直接消灭潜藏在其中的黑暗物质。游戏流程相当长，支线剧情繁杂，本期先送上剧情小说前半部分。

序章 潘多拉

仍然残留着余热的初秋的天空中，美丽的满月散发着柔和的光，深夜寂静的居民区里浮现出一个黑影。那是一个拥有银灰色头发的青年，他皮肤白皙眉清目秀，最让人印象深刻的是那一对黑色闪亮的双瞳，令人过目难忘。被那双眼睛注视着的人都会陷入错觉，那目光仿佛探照灯一般，能一直看透人的心底。他的名字是西条厚树，是一位拥有特殊能力的人，他能够找到普通人不可见的世界中的某种黑暗的存在，这种能力被称为西格玛。

“我已经到达目的地，目标在哪里？”低语之后，手机里传来诺拉的声音：“稍等，夏树正在搜索。”“呀喝！抓到了哟！耶！”从声音就可以听出夏树是个活泼的小女孩，“我们的目标呢，厚树你从现在的地方再往前走一点就可以看到咯。因为有很多小的思念，所以大概是在那边的公寓里吧。但是疑似目标的思念有两个，到底哪个才是目标我也不能肯定……”



本次的目标国籍、年龄、性别不明，只知道目标对美术有强烈的兴趣，至于为什么确定最初的感染者会在这里，那是以silent感染者在上海引起的事件为发端的，那个男人在上海仅三个月就导致一万人感染了silent，结果数千起凶案和集体自杀事件连续发生。当局抓到了那个男人，调查后发现他并不是病源，他也是被别人感染的，而这个如月市就是那个男人被感染的场所。

厚树来到目标公寓前，从外面看过去，所有的房间都是漆黑一片，他使用了西格玛的能力，分别在二楼和五楼发现了思念的残骸，为了接触目标引出silent，厚树独自前往两个房间进行调查。207号房间仿佛一个垃圾场，满地都是散乱的纸箱和废纸片，并且散发着阵阵腐臭的血腥味。根据厚树捕捉到的思念残骸和房间的情况判断，房间里的死尸应该就是这里的主人，从思念浓度判断应该已经死亡两周了，房间的主人是个喜欢迫害小动物取乐的变态男人，虽然可以确定他是感染了silent，但并非厚树的目标。若他是病源的话，现场一定会留下silent的痕迹才对，因此目标应该就在五楼的那个房间了。

五楼的房间门口随意的扔着几个垃圾袋，门上的油漆斑驳而破旧，让人感到莫名的悚然。打开门，厚树可以感觉到黑暗中潜伏着什么邪恶的东西，毫不掩饰的散发出凶恶的杀气，仿佛包围了猎物的凶猛食肉动物们正在等待着袭击的机会。夏树的警示从手机中传来：“厚树，小心！有一个很大的思念正在接近！”“很遗憾，不是目标。Silent的感染者们会为了终结自己的生命而聚集。”这个突然出现的男人是刘毅，他与厚树一样，也是

沈青	真正强大的恶魔是从神的领域诞生的，其中一种为了爱，另一种为了正义……(编：很适合当最终BOSS的台词啊。)
读者资料	男，19岁，江苏省吴江市松陵镇松陵高级中学，215200，QQ853432320

Fort组织的一员，是专门负责驱除silent感染者的清道夫。龙突然正色说：“厚树，你什么时候也成为清道夫了？我记得你的工作只是寻找感染者和确定目标而已，希望你能自制一点。”今天的工作就此结束，诺拉要求两人回去之后准备写好长篇报告，两人相继离开了公寓。



走在漆黑寂静的路上，厚树突然听到有动物的低吼声——一只大狗正对他怒目而视。大狗的主人是一个可爱的少女，她紧张地说：“不行啦，美洛迪。晚、晚上好……”少女指着厚树刚才调查过的那个二楼房间的窗户说：“嗯，大哥哥……你知道吗？这个公寓二楼的人杀死了很多小动物，我打算找到证据然后报警，所以我和美洛迪一起来调查了。”像是肯定少女的话一般，大狗适时地叫了一声“汪”，少女继续说：“但是……那个人一直都没有出过房间……简直就好像是死了一样，美洛迪是这么说的，大哥哥你怎么想？”

面对这个奇怪的少女，厚树只是淡淡地回答：“谁知道呢？”少女突然大声说：“骗人！大哥哥你有特别的力量吧？我知道哦，因为……美洛迪……”大狗又“汪”了一声，径直向公寓大门跑去，少女匆匆去追赶大狗，刚跑几步，又转回来说：“我叫神代柰美，大哥哥的力量我不会告诉别人的！”望着少女远去的背影，厚树突然开始后悔刚才没有探测少女的心灵，为什么她会知道西格玛的力量呢？西格玛的力量是机密中的机密，至今从来未曾向外界透露过，厚树心中的不安开始渐渐扩大。

在回到住处的路上，厚树遇到了两个女警，其中一个喝得醉醺醺的，大声质问他为什么深夜还在游荡，并扬言要将他逮捕，好在她实在喝太多了，被另一个女警扶了回去，才没有继续找厚树的麻烦。厚树还遇到了一个对着月夜吟诗的金发男人，由于感觉到他拥有奇妙的思念，厚树使用了西格玛能力，探测到他对一位少女的思念，金发男人对自己仿佛被厚树的双瞳吸引般的反应感到略微惊讶，下一刻又没事一般，对厚树行了一个注目礼，然后翩然离去。在教会前，有个摆弄奇怪机械的男人，他自称高野零次，是如月学园的历史老师，他唐突地问厚树相不相信超能力和鬼神的存在，因为他摆弄的机械可以探测生命能量，能够发现眼睛所看不见的某些存在，虽然月圆之夜是个好机会，但是由于能源故障，他的机械并未能如愿启动。

厚树回到Fort为他准备的在如月市的住所之后，诺拉来了联络：“今天辛苦啦，厚树。虽然没能确定目标，但是至少排除了一个怀疑对象，也不能说是没有收获吧。另外有一件事要告诉你，昨天的调查对象在死前发送了一封电子邮件，收信地址正是你明天要转入的如月学园，如果按照这条线索追查下去的话，也许会有所发现。上海事件里也曾经出现过这样的情况，目标的特征是操纵自杀者团体的行动。明天早上去学校之前不要忘记简报哦！”

第一章 谜 LUX-PAIN

厚树做了一个梦，在无序流淌的无数景象中，自己独自哭泣，悔恨与悲伤交织，来自心底的愤怒冲动让自己痛哭。在青翠茂盛的草地上，年幼的自己凝视着母亲的脸，温柔美丽的母亲被酒后驾驶的卡车司机撞倒，就这样悲惨的死去。两年之后带着悲伤而去世的父亲浮现在眼前，死前的父亲带着无力的笑容说道：“世界是充满悲伤的。”看着双亲的景象，厚树才意识到自己是怎样的爱着他们，他们没有应该死去的理由。妹妹的笑脸让厚树回想起她是多么聪明可爱的少女，但是妹



妹的尸体却被发现在漆黑的房间里，地板上仿佛血海一般，厚树发出了号叫，像要烧尽一切的战斗的号叫。为了对抗憎恶的异形，对抗无慈悲的神灵，对抗所有的一切，这份诅咒的代价一定要偿还。

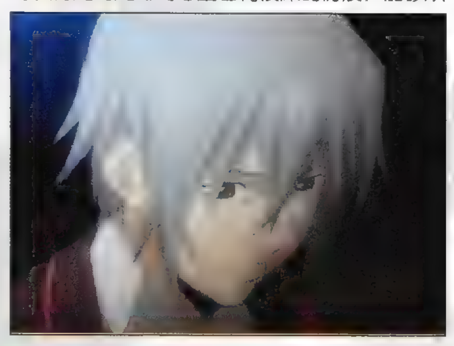
厚树从床上弹坐起来，他已经很久没有做梦了，自从进入Fort之后，一次都没有梦到过过去的景象。在自己爱着的人被杀害的瞬间，自己为恐怖的颤栗所慑，连手指都无法动弹，带着复杂的心情听完诺拉的简报之后，厚树去了如月学园。一位女教师站在校门口，一一确认着到校的学生，当她注意到厚树之后，与厚树聊了起来，她是负责教语文的松村葵。松村老师对身为转学生的厚树相当热情："今天班主任大和老师有事不在，你如果有任何问题的话，随时可以到办公室来找我哟。"



厚树告别松村老师后，径直来到计算机室，有一个男生正坐在里面熟练的操作着，他将硬盘中的某些数据转移到了自己的移动设备上，当他打算离开计算机室的时候，注意到了站在门口的厚树。"哟，你也从早上就开始学习吗？"男生主动向厚树打招呼说，"嗯，好像没见过你，你是转学生吗？"意识到对初次见面的转学生说再多也没有意义，男生匆匆离开了计算机室，厚树敏锐地感觉到计算机边仍旧残留比较新的思念，使用西格玛能力捕捉之后，可以确定这是刚才的男生留下的思念，毫无疑问他看了那个电子邮件的内容，但他本身跟昨夜的事件并没有任何关系。厚树调查计算机之后发现邮件已经被删除，想必是那个男生对充满暗号的邮件内容产生了兴趣，打算自己独力调查。

在美术室里，厚树遇到了一个女生，她一下就猜出了厚树是转学生，她叫神代弥生，跟厚树是同班同学。弥生之所以一大早就来到美术室，是猜想亚瑟老师大概会来——担任临时美术老师的亚瑟·梅斯是世界著名的当代画家，由于最近身体不适而常常缺席，弥生很是担心。厚树从墙角的某幅画的残留思念中感觉到了强烈的绝望与悲伤，与他昨夜遇到的金发男子的思念一样，那个男人大概就是亚瑟吧，从能够感觉到silent气味的情况来看，他很接近目标。

午休时间里，松村老师叫班长山濑泪带着厚树好好参观了一下如月学园，此后厚树还分别单独接触了一下学生和老师们，得出了以下结论：首先，那个叫成濑信二的学生，他虽然早上在计算机室，但可以从残留思念肯定他与昨晚的事件没有关系，由于偶然看到了邮件内容，在好奇心的驱使下开始调查事件的真相。神代弥生，喜欢绘画的她内心完全被美术老师的作品相关内容所占据，如果与昨夜的事件有什么关系的话，一定可以找到思念的碎片才对，首先排除她是目标的可能性；但是美术室角落的画值得注意，那种深深的绝望和充满悲伤的思念不是普通程度的，以后有另行调查的必要。野崎美香，她的内心世界里全部都是跟昨夜事件相关的内容，但是从思念的内容来推测，她只是身为记者而活动，因此与昨夜事件有关联的可能性很低。山濑泪，探测她的内心时看到的满是对学园和对父亲的思念，目前看来没有什么危险性。宇波良，他的内心大部分都被各种学识占据，即使问他计算机室的事情，也没有意料之中的反应，他也可以被排除是目标的可能性。御堂光，他的心里有过去留下的深刻伤痕，虽然有攻击性质的思念，但是与昨夜的事件无关，也有以后另行调查的必要。阳野穗乃香，问起关于计算机室的情况时，她的心里完全没有一点动摇，只有关于美术老师的烦恼，跟事件没有关系。松村葵，她推测到了成濑信二在计算机室做了坏事，是个模范老师型的女性，从她心里看到的东西跟事件没有关系。井上拓也，虽然没有调查到他与计算机室以及昨夜事件的关系，但可以肯定的是他的心里也有很深的伤痕，能够从



张枫	DVD能再加些最新的热门漫画就好啦，哈！
读者资料	男，20岁，福建农林大学07级电气工程，350002，QQ3623482391

中感觉到厚重的黑暗的东西，关于他的事情有进一步调查的必要。

放学之后厚树在如月市内到处游荡，又遇到了昨夜的那个少女神代柰美，少女很自然地跟他聊了起来："下午好啊，大哥哥！大哥哥你果然也来了这里呢！那个人就是犯人哟，住在二楼的那个男的！昨天我和美洛迪一起进了公寓的房间，然后那个男的已经死了，但是那个房间的纸箱里全都是小动物的尸体……"说到这里，柰美左右张望了一下，又低声说："对不起……我知道那跟大哥哥无关，但是美洛迪说过……进那个房间的时候，那里有大哥哥的气味。不过放心吧，我不会告诉别人的。"

厚树更加确信这个少女拥有特殊能力，但是能力的种类还不明确，正当他用能力探测少女内心的时候，第三个人的声音传来："柰美，你在干什么？"来人是神代弥生，她是柰美的姐姐，看到柰美与陌生人说话，就一直责备她。柰美说："这个大哥哥昨天晚上救了我哟，我向他道个谢嘛。大哥哥赶走了奇怪的叔叔救了我哟。"柰美提议三个人一起去快餐店吃点东西，然后凑近厚树小声说："我们互相保守秘密吧。"坐在快餐店里的时候，柰美说了一些奇怪的话，比如"美洛迪说，大哥哥是被某个意志引导而来"，"遇到柰美等人是命运的安排"，"大哥哥和其他人不一样,我能感觉到"，弥生为这个妹妹感到头痛不已。



回到住所之后，诺拉开始向厚树讲述调查到的情况："如月学园的美术老师亚瑟·梅斯，今年28岁，以超现实主义画风的作品闻名于世，从两年前开始担任如月学园的临时讲师。但是从两周前开始无故缺勤，并且有情报显示他最近常有一些奇妙的言行举止，目前刘毅正在对他进行调查中。另外值得注意的人还有一个，就是你上午遇到的那个成濑信二，虽然从你读取的思念来判断被感染的可能性很低，但是他把邮件内容全部



删除了，看来是有些性格上的问题，注意一下他今后的动向吧。啊，对了，那个叫神代柰美的少女，我们对她身为能力者的事情也很有兴趣，看来不是敌人，先观察一段时间吧。"

第二章 夜曲 LUX-PAIN

在第二天一早的简报中，诺拉提到亚瑟·梅斯半年前接受美术杂志采访的时候说过这样的话："艺术是自然之美与人工之美斗争的历史，至今为止我完全没有被自然之美感动过，因为任何一种自然之美都与没有焦点的艺术相去甚远。但是半年以前，我体验了鲜烈的时间，仅仅几分钟内发生的事情，那种冲击在心里留下了深刻的印象，由于那种鲜明的记忆，导致我又一个月没有拿起画笔。"也就是说亚瑟·梅斯在一年以前经历了一些特殊的事件，诺拉决定对此进行深入调查，而接触成濑信二的事情就要厚树去完成了。

厚树在校门口遇到了昨天没能见到的班主任大和老师，他是个一开口说话就很容易惹人讨厌的人，对厚树也没有什么好感的样子。成濑信二在午休时间就借口有事而早退了，野崎美香也因为要做特别报道而早退，在结束了一天的课程之后，厚树在计算机室捕捉到了新的思念，那是大和老师留下的,他使用过那台收到电子邮件的计算机,从残留思念的内容来看，大和与那些自杀者有着某种联系,厚树打算将这一发现报告给Fort。另外还有一个疑点，早上在校门口遇到大和的时候，他曾说过最讨厌那些弱者，也就是对自杀者表现出激烈的愤怒，这一点也有必要好好调查。

根据Fort提供的情报，大和正今年26岁，担任如月学园的数学老师，无犯罪史，独自一人居住在邻市，学生时代曾经加入过射击部，由于兴



趣所在而专攻数学，提出论文《民主主义的黄昏》，诺拉阅读论文之后感觉那是幼稚的右倾想法。后来由于对历史的学习，大和的兴趣发生过一次变化，目前是枪械爱好者，有过购买枪械的记录。如果他与自杀者集团有什么联系的话，应该会有一些明显表现，例如酗酒、暴力事件、借贷等等，但实际上这些事情都没有发生过在他身上，看起来清白得有些过头了，总之有待进一步接触。

夏树捕捉到了大和的思念，为厚树指示出方位，诺拉叫厚树假装不经意路过，趁机刺探大和的内心，结果表明自杀者发送到学校计算机的那封邮件，原本的收件人就是大和正，只是自杀者把大和当作他们的同伴，大和却不这么想，接下来将要调查大和正是不是病源。

此外厚树还从宇波良那里听说了一个关于古石像的传闻，相传红丘的石像是镇魔之物，由江户时代的一个异国人所造，在制造石像的过程中发生了很多奇异的事件，当时的人们都劝说异国人中止制造石像，直到有一天异国人奇异的死去，仿佛被看不见的某种东西所吞噬，只留下惨淡的血迹。由于宇波良继承了家族的古书店，所以才知道这个并未广泛流传的奇闻。

Fort对成濑信二的调查结果显示，他是一个怪人，曾经入侵首相府的主计算机，修改了里面的照片，此外还有一些恶性的网络恐怖活动，虽然曾经被检举与几起网络恐怖活动有关，但是由于证据不确凿并且成濑未成年而未能对其判刑。可以说成濑信二是个与生俱来的犯罪者，尤其是他破解了邮件内容，得到关于集团自杀事件情报的可能性很高，由于他的介入导致Fort搜查线索的混乱，必须对他加强注意。

第三章 斯芬克斯 LUX-PAIN

午休的时候厚树从野崎美香那里听说到了前一天的采访情况，自杀事件的情况相当棘手，自杀者们之间没有任何共通之处，也没有留下遗书或日记等线索，不过不死心的美香决定今天放学之后再去做别的采访。虽然厚树的任务是伺机窥探大和老师的思想，但是一整天都不见他的人影，在放学后的时间里，他去了亚瑟·梅斯的住所附近，捕捉那里的残留思念。

夏树发来了紧急联络，她感觉到了两个异常强大的邪恶思念，很有可能是行动目标所发出的，厚树立即赶往夏树指定的地点进行调查。其中一个思念的拥有者不久之前用小刀袭击了路过的女学生，然后逃窜到了其它地方，目前警方正在搜捕中，厚树根据残留思念判断出此人是silent的感染者，但是无法确定到底是不是病源。在厚树进一步调查的时候，夏树感觉到大和的思念正在高速移动并且逐渐减弱，最终失去了踪迹，无法再感觉到，好在厚树不是没有收获，至少知道了被袭击的女学生就是如月学园的学生。



Fort关于厚树接触到的思念的分析结果是，亚瑟·梅斯在自家门口的残留思念表明他被silent感染的程度相当深，必须在最近两天中找出对策。另外，厚树接触到的犯人的思念表明犯人被感染程度也很严重，Fort正在调查犯人的身份，厚树应当接触被袭击者，从她的思念中读取有用情报。



第四章 黄昏之歌 LUX-PAIN

Fort侵入了如月市警察局的数据库，找出了

被袭击者的情报——牧野小百合，与双亲和弟弟一起生活，没有发现任何家庭问题，她的双亲经营着贸易公司，可以说是资本家，她可能目击了昨天的silent感染者的相貌。牧野小百合就是厚树在计算机室见过几次的女生，两人不是同班同学，厚树向野崎美香打听关于她的情况，身为记者的美香一字不差地报出了牧野小百合的年龄星座兴趣爱好。厚树在计算机室找到了牧野小百合，除了探索她的思念之外，厚树还从阳野老师那里探知到一年前如月市发生了特别的案件，继续深究下去，阳野老师所指的事情是一起连续杀人案。



因为前一天和御堂光约好要和他一起去他父亲新开张的蛋糕店庆祝，厚树在约定时间来到了蛋糕店门口，御堂光看到厚树如约前来很是高兴，两人在野崎美香的催促下一起走进了蛋糕店里。本来三人坐在一起吃蛋糕喝茶很是融洽，但是光因为一些口角而和父亲健一争吵起来，两人几欲动手打架，厚树察觉到光这种不正常的暴戾中潜藏着silent的影子，就立即使用能力读取光的思念。西格玛的力量净化了光的内心，他是因为母亲过世的事情而与父亲不和的，一年之前美香差点死于杀人犯的袭击，光虽然救了她，却也害她受伤，这件事使他很受打击。厚树在公墓找到了之前先行离开蛋糕店的御堂光，野崎美香也随后赶到，两人说起一年之前的事件，激烈的争吵起来，厚树感觉到光散发出可怕的气息，他从光的精神世界中找到并击败了silent，两人的争吵草草收场。

回到住所时，厚树感觉到身后有冰冷的思念，回头看时发现刘毅正站在那里，他来告诉厚树明天11点侵入亚瑟·梅斯的住宅，清除那里的silent。关于厚树获得的连续杀人案情报，Fort在警察局的一级案件数据库里找到了相关资料，犯人远藤正次23岁，由于对如月学园的女学生施加暴行而被捕，被起诉与12起连续杀人案件有关，罪名成立。根据他的作案特征来看，他是一名S级的silent感染者，虽然他承认了被捕时犯下的罪行，但是对另外11起案件却矢口否认，将收集到的他入狱后的各种表现输入Fort系统后，判断结果是低度感染，这种矛盾的出现还有待进一步调查分析。

第五章 冥想录

LUX-PAIN

第二天是周六，厚树一早就来到亚瑟·梅斯的住所外，准备与刘毅会合，但是却不见他的踪影。住所二楼突然传出男人的叫喊声，有人撞破玻璃窗从二楼跳了下来，那个人正是亚瑟·梅斯，他脸色苍白的完全没有血色。摔落到地面上之后，亚瑟本应该伤得不轻，但他却飞快的起身跑了，刘毅从阴暗处现身："那家伙逃跑了，赶紧追！"根据刘毅汇报的情况，他侵入亚瑟的住宅后，亚瑟正好想要用刀自杀，所以才会撞破玻璃逃跑。

夏树努力捕捉了亚瑟的思念所在，根据她的指示，厚树找了企图跳楼自杀的亚瑟，他大声的呼喊着："我选择死亡！为了保护我的灵魂！我无法忍受美丽的记忆在脑海中腐朽消失，我要用死亡来守护它们！"厚树使用能力清除了潜伏在亚瑟思念中的silent，虽然清除成功，但失去意识的亚瑟还是从楼顶坠落了下去，冷眼旁观整个过程的刘毅说："被silent感染过的人，总有一天仍会走上原来的道路。为什么不等我赶到？对silent感染者的处置，你不可能不知道。进入他的工作室时我就知道了，如果不消除感染的原因，silent还会复苏。"

厚树跟随刘毅来到亚瑟的工作室之后，刘毅指着中央的画说："这家伙的画风是现代美术派的，但是只有当中的这一幅不同，我虽然没有你那种精度的西格玛能力，但是也能感觉到那幅画传达出狂热的思念之情，是人类未曾见过的，走向深渊般的危险的美丽……调查一下残留思念吧，一定会有所收获的。"厚树走近那幅画，画上的景象是如此美丽，被夕阳染红的红丘，一位少女





回眸微笑着，从残留思念得知，画上的少女是真实存在的，那么这位少女就是引发所有一切事件的原因。恐惧、憎恨、悲伤，这些负面感情是导致silent产生和感染的东西，但是亚瑟感染的silent不同，与其说是攻击性的，不如说是一种虚无的思念。所有的事物总会有腐朽消逝的一天，一般来说，这种思念的传染力并不强，但是少女的存在被逼真的强化出来，这是极为稀少的由人内心根源的不安与恐惧产生silent的特例。

第六章 灰色之树 LUX-PAIN

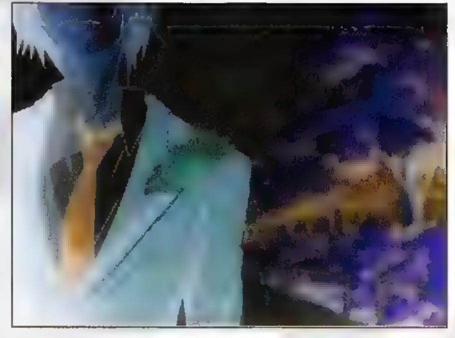
这一天一大早，野崎美香就打来电话，她要去医院探望亚瑟老师，但是由于昨天目击了亚瑟坠楼，自己一个人去的话又觉得很害怕，就叫厚树陪她一起去，约好在医院前见面。当厚树抵达医院门口时，野崎美香急急忙忙跑了过来，她忘记带探望病人的东西了，所以临时去御堂父亲的店里买了一些蛋糕来。阳野老师一直在医院看护着，两人来的时间不巧，亚瑟·梅斯入睡中，结果没能见到他，只好把蛋糕带回御堂父亲的店里去分着吃掉。

两人聊天吃着蛋糕的时候，美香接到电话要赶去采访，而夏树也联络厚树说捕捉到了凶恶的思念，但是转瞬即逝，所以无法确定具体地点，只能指出大致范围。厚树在蛋糕店外感觉到了强大到病态的破坏冲动与变质的欲望，与两天之前那个袭击女学生的犯人留下的思念出自同一个人，也就是说那个犯人大约10分钟以前在蛋糕店附近逗留过。野崎美香在游戏中心找到了一个叫迁的人，她询问对方是否与自杀者中的一些人相识，虽然迁矢口否认，美香也没有确凿的证据，但是厚树感觉到他心中的波澜。使用西格玛能力探查之后，厚树确定迁与自杀事件的死者一定有某种联系，他们曾在网络游戏中聊过一些事情，但是厚树无法找到关于聊天内容的关键词，必须通过其它途径来查找他们的聊天内容了。

Fort根据厚树提供的情报，开始侵入游戏中心管理人的计算机，诺拉正在与厚树交谈期间，Fort的服务器受到了来自外界的DDOS攻击，工作人员开始迅速排除障碍。

第七章 无言之歌 LUX-PAIN

经过一个晚上的奋斗，Fort已经掌握到了必要的情报，首先已经肯定游戏中心的管理人拥有自杀者们的情报，自杀者们几乎全部都是用网名进行交谈的，其中三个人的身份已经判明：土屋建司，大学生；奈良桥清见，无业者；小池卫，推销员。以上三人主要负责在游戏世界中制订计划，最新的计划是今天，10月8日星期一24点整在电波塔执行，已经决定让刘毅去分别见他们三个人了。另外关于昨夜的网络攻击，已经查明是成濑信二所为，不过Fort已经对此进行了处理，相信他不会再造成什么混乱了。



厚树在空无一人的保健室见到了默默坐在那里的井上拓也，奇妙的是从他的残留思念中发现他与牧野小百合见到了一样的梦境，这是非常稀少的情况，即使两个人看了一样的电影或小说，也几乎不可能做一样的梦。大部分梦境都是由深层意识下的全部记忆以无序放映的形式构成的，即使是同一个人，两次做同一个梦的几率也无限接近于零，更不用说是完全没有任何关系的两个



人了，厚树将这件事报告给了Fort。

学校的计算机室里，某台计算机又收到了暗号组成的邮件，厚树把邮件中的信息全部发送给了Fort。到午休时间，已经得出了暗号邮件的内容："哟，白鹭先生，大家都已经知道了，能不能终止危险的玩火呢？"多半是成濑信二出于恶作剧心理而发送给大和正的，不仅如此，成濑还将自己利用骇客技术获得的信息在网络上大肆散布了出去。

神代弥生在美术室留下了一些残留思念，她大概已经决定毫无留恋的离开这个世界了，虽然厚树几度对她使用西格玛能力，却没能捕捉到任何蛛丝马迹，只能理解为这是出自深层意识的思念。Fort分析结果表明神代弥生的残留思念与那些自杀者们有所关联，虽然诺拉希望厚树赶紧去寻找弥生，但是由于一条关于自杀者新闻的播出，使行人们的思想处于混乱状态，夏树无法判断弥生的去向。

厚树在电波塔下找到了比较新的残留思念，是神代弥生留下的，由于电波塔已经被警方封锁，她没能在那里自杀成功，逗留在周围的可能性比较高。在厚树四处寻找神代弥生的时候，奈美已经知道姐姐失踪的消息了，焦急地与美洛迪一起四处寻找着。根据弥生留在亚瑟家门口的残留思念，她去了和妹妹拥有共同回忆的地方，厚树最终在夕阳丘公园找到了她。神代弥生呆坐在秋千上，双眼茫然的望着前方，好像失去了所有感觉一样，听到厚树的呼唤之后，她才缓缓开口说："本来我打算今天晚上和其他人一起去电波塔的，一开始我并没想寻死，我只是感到非常寂寞，我在网络上发现有很多人跟我一样……"弥生缓缓地诉说着，厚树趁机发动西格玛能力，清除了潜藏的silent，奈美赶到的时候，弥生已经恢复正常了。奈美好像知道姐姐被什么东西侵蚀了似的，紧紧地抱住她，一次又一次地说着："对不起！"弥生心中涌出不可思议的感觉，想要寻死的念头彻底消失不见。

由于虚无感和对现实的否定而求死，这与蚕食亚瑟内心的负面想法一样，难道神代弥生也是因为画上的少女而变成这样的吗？虽然至今为止还未发现她与少女有过任何接触，但是可以肯定一定有着某种联系。

当天傍晚，厚树应宇波良的邀请去听了一场演讲，由于中途产生一些不好的预感，他提前退场，果不其然，夏树发来联络说捕捉到了凶恶的思念，叫厚树立即赶去查看。当厚树抵达现场的时候已经晚了一步，犯人已经袭击了一个被害者，从残留思念无法判断犯人的去向，只能确定是silent感染者，Fort派遣刘毅去追查了。

第八章 无尽之谜 LUX-PAIN

关于昨夜的案件，警方已经有了调查结果，被杀害的人是住在如月市的普通职员美杉圭子，现年27岁，她从公司回家途中惨遭袭击，更详细的信息还要等鉴定结果出来之后才能判断。虽然犯人是silent重度感染者，但是由于潜伏期的存在，通常情况下他跟普通人也没有什么两样，夏树无法捕捉到他的所在，只能祈祷厚树小心行事了。

今天早上如月学园有一点点意外的骚动，野崎美香站在校门口，看到认识的人就叫对方赶紧去计算机室看看，厚树自然也去了，一看之下哑然失笑。显示器画面上分明是成濑信二的照片，不是普通的那种，而是让人一看就脸红害羞的那种"不知廉耻的照片"，想必这是Fort的手段吧，因为这件事情，松村葵老师好好教训了一顿成濑信二。

午休时段厚树与阳野老师还有野崎美香一起去医院探望亚瑟，他的精神状态已经恢复得差不多了，关于一年之前的事情，他将自己的遭遇全部告诉了厚树。当时亚瑟在海边遇到了一位少女，他深深地被少女的美丽所震撼，虽然只是短短的交谈了几句，他的思想已经完全被少女所占据。回到自己的住所之后，亚瑟怎样都无法继续绘画，



他决定把少女的肖像画出来，于是就日以继夜的不停画着，直到肖像画完成后，陷入了深深的绝望。

厚树一整天都在四处调查奔波着跟犯人有关的事情，深夜时分又有一起新的案件发生，犯人袭击了野崎美香，而当时在场的女警安藤麻子为了保护她而被刺伤。刘毅虽然接触了犯人，但是却发生了一些奇怪的情况，犯人散发出极其凶暴的气息，连感应力不高的刘毅都能感觉到，但是犯人实际上只是轻度感染者而已，与夏树的判断结果不符。理论上不可能会有这种错误出现，夏树的感应准确率非常高，这是实际结果证明的，因此夏树认为刘毅在说谎。

第九章 不存在 LUX-PAIN

虽然Fort对画上的少女进行了全方位的调查，但是在学校、医院等记录中并未找到相符的目标，因此不得不扩大搜寻范围，距离得到结果为止还要花上一段时间。



神代弥生约了厚树见面，说有一些事情想要告诉他，考虑到可能跟Fort的调查有关，厚树就应约前去。弥生是这么说的："那天傍晚在公园里见到你的时候，我仍然想要自杀。我跟那些自杀者们，最初只是聊得来的朋友而已，因为是素未谋面的朋友，所以任何心事都会互相倾诉。随着关系越来越亲密，我第一次意识到有别的人比我拥有更多烦恼和更深的伤痕，为了尽可能帮助他们，我看了很多书。有生以来第一次产生认真地想要帮助别人的想法，但是有一次……其中一个人自杀之后，其他人并没有表现出惊讶……无论我如何努力都一样，世界上总是有一些坏人存在，这一点是不会变的。生活在这样的世界里，人们就会说想要变得更强，我开始觉得大家都无法纯粹的活着，这样活下去太痛苦了，所以……"

厚树觉得自己很能理解弥生的感受，拥有西格玛力量的人，在无数次碰触他人的内心之后，也会渐渐变得冷漠起来。弥生是那么的善良，由于隐瞒了认识自杀者的事情，她甚至想要去警察局自首，厚树说："没有那种必要，因为你根本没有伤害到自己以外的其他人，如果连你都要去自首的话，那么排在你后面的人会排成多么长的队伍啊。"结束了跟厚树的谈话之后，弥生好像放下了沉重的负担，释然了许多。两人偶然遇到了野崎美香，她说被公布姓名的三人之一的土屋建司出门活动了，要抓紧这个机会进行采访，厚树和弥生跟着她，在车站附近找到了土屋建司，美香在采访中表现出的气势让两人非常惊讶，看来她是很努力的想成为一个好记者。

在厚树调查连环杀人案凶手的同时，神代奈美也带着美洛迪四处调查，她告诉厚树袭击野崎美香的凶手并不是连环杀人案凶手，而是模仿犯罪，真正的凶手带有石像的气味，另外奈美还提供了另一个人的信息。

第十章 奥菲利娅 LUX-PAIN

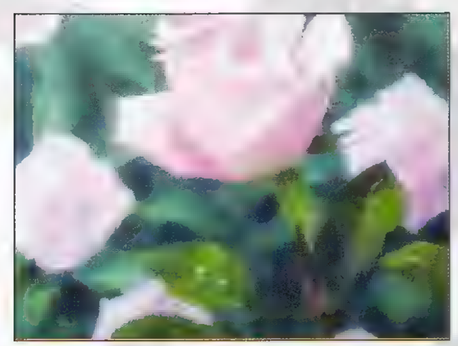
Fort终于找到了奈美说的人——村木薰，但是在监视她的期间却发生了一些意外，村木薰想要自杀，夏树假扮成偶尔经过的路人打电话向警察局报案，同时组织抢救行动，她承担全部责任。抢救下村木薰之后，从她的计算机里查到了一批名单，其中就包括神代弥生和土屋建司，除此之外的其他人，Fort派遣刘毅去一一接触。

在经过两天的抢救之后，女警安藤麻子最终还是撒手人寰，这件事情给了大家一个沉重的打击。山濑泪的姐姐山濑唯是安藤麻子的同事，虽然之前泪也见过麻子几次，但是却没有为她进行占卜，如果提前预测到了这样的结果，也许可以避免悲剧发生，山濑泪为此很自责。另外再加上她最近占卜总是预见到一些可怕的事情，比如看到某位女性显出鬼怪一般可怕的脸，看到某位男性从高楼上飞身跳下，还看到自己的姐姐在车站杀死了很多无辜的人，导致山濑泪想要放弃占卜师的身份。

在今天的四处调查过程中，厚树偶然发现牧野小百合也感染了silent，在她心里同时存在两种对立的感情，充满希望的感情和对世界绝望的感情，两种感情保持着微妙的平衡，潜藏在牧野小百合心底的关键词是"幻影"，这也是她产生变化的原因之一。除了牧野小百合之外，厚树还发现了另外一个silent感染者，他是一家服装店的店长，他的潜意识里一直在考虑着与大和正联手对世界进行血腥的变革，真是可怕的想法。

厚树在海边遇到了奈美，她的心中充满了对

安藤麻子的思念，决心代替她找到连环杀人案的凶手，厚树从她的残留思念中发现，奈美说的带有石像气味的人就潜藏在警察局之中，拥有与动物自由对话能力的奈美虽然得到了这个线索，却没有告诉任何人。



对神秘少女的全面搜查终于有了结果，虽然查遍了全世界各国的数据库也没有发现少女的相关资料，但是诺拉没有放弃，她又巨细无遗的查找了最近两年如月市这些自杀者们的网络聊天记录和电子邮件，终于找到了一点细微的线索。所有自杀者都曾经和一个叫丽璐的人有所接触，丽璐是个心地无比纯洁善良的人，她不知疲倦的开导那些抱有自杀念头的人，与她交谈过之后，大家都渐渐打消了自杀的想法。亚瑟曾经描述过他在海边邂逅少女的经历，正好与丽璐在自己blog上描写的情景相同，那个blog的拥有者名字叫城屿守，被双亲所遗弃，因此经常向村木薰倾诉心事。诺拉费心查了好几天才得到这些结果，夏树却已经先一步将村木薰的详细情况调查清楚了，并且还查到了城屿守曾经的住处。

厚树来到城屿守的住处，昏暗的房间里杂乱的堆放着一些旧家具，这里充满了死亡的气味，很难想象一个被父母亲抛弃的少女在没有食物的情况下怎样迎来残酷的死亡，刘毅指着墙角的一张小床，叫厚树去调查那里的残留思念。很不可思议，少女即使面临死亡的恐惧也没有产生任何憎恨的感情，她的残留思念里满是对生命的赞美和感激，尤其是在夕阳中眺望大海时所见到的美丽风景，一直到死都还念念不忘，即使这个世界充满肮脏，即使双亲无情地离她而去，也没能让她的灵魂受到丝毫污染。

清除了少女的残留思念中的silent，Fort立即对其进行了分析，作为最初感染源的这个silent非常特殊，虽然传染力很强，但是对思想的侵蚀力却几乎为零，通常情况下被感染者的精神世界会被各种负面感情所影响，特别是恐惧、憎恨、悲伤、愤怒等感情，被城屿守的silent所感染的人会陷入一种不可思议的感觉中。最终此次事件被命名为“久远之声”，少女的灵魂将在Fort中永存。

第十一章 都市的爆发

一大早诺拉就发来紧急通告，刘毅接触星野国夫的时候出现了一些变故，星野国夫开始逃窜，要求厚树立即去协助。厚树很顺利的找到了星野国夫，让刘毅像操纵提线木偶般将他带走处理，与此同时，神代奈美积极地与小鸟交谈来寻找犯人，还拜托野崎美香带着美洛迪在警察局门口进行监视，一旦找出犯人就立即通知厚树。

到了傍晚，龙・E说操纵星野国夫联络上了失踪多日的大和正，已经准备好了抓捕的陷阱。守在警察局门口的野崎美香在八个小时里毫无收获，正当她跟厚树说有生以来第一次经历这种事情的时候，同事的电话打来，说是获得了重要的情报，美香撇下厚树和美洛迪急急忙忙去医院门口与同事会合。

这是一个爆发的夜晚，夏树连续捕捉到三个跟连环杀人案凶手如出一辙的思念，厚树找到的前两个人都不是真正的凶手，而第三个人才是。凶手果然如同神代奈美所说的，是警察局里的人，他已经绑架了野崎美香，并且打昏了想要保护美香的御堂光，幸好厚树清除了他的silent，奈美带着美洛迪找到了美香，才化险为夷。凶手交给刘毅处理之后，Fort为了判断他是不是上海事件的目标，需要花费大约一个月时间，期间还必须对照警方的资料来进行调查，所以Fort将派遣专员进入警察局进行协助工作。



通过铺路盖房来建设城市的著名模拟经营类游戏《模拟城市DS》，凭借简单的操作和深奥的内涵受到了不少玩家的青睐，如今终于再度于任天堂的掌机上登场了。去年3月所发售的前作是以PC版的《模拟城市3000》为基础改编，而这次推出的续作则可以说是完全的重新制作,比方说像是其中作为主要部分的挑战模式，就能够玩到从古代到未来之间8个时代为舞台来建设城市的内容。由于每个时代中可以建造的设施,以及市民们的需求都有明显不同，因此在难度方面的挑战性比起前作又提升了一个档次。

NDS	EA	2008年3月19日
	SLG	1人/4980日元
模拟城市DS 2		512Mb

游戏的流程

玩家从古代开始游戏,跨越中期的近代和现代，然后来到未来，可以在各个时代构筑自己的城市。前进到下一个时代的条件是，必须让镇子的发展达到所在时代的规模要求。不但可以建造住宅还能加入防御各种灾害的设备，随着支持率的上升可以召集到很多居民，并同时引发事件。





只要满足条件，玩家可以随时进行时代的转移，城市的形状可以保留到下个时代，所以可以一开始就制定长期的发展目标。

随机的事件

本作中会出现很多不同时代所特有的事件。如美国经济繁荣时期、欧洲文艺复兴时期、欧洲工业革命时期等等。玩家在游戏的同时还能欣赏到各个时代的历史特征。

比方说从日本开放国门到现代，会出现竞选市长等特殊事件。然后回答游戏中人物的问题，只要答案正确你的支持率就会上升。

居民的要求

用触笔点击触摸屏上的人物就能看到居民所要表达的信息。不只是居民对哪里满意哪里不满意，还有一些杂谈性的相关内容。因为这些信息会随着时代的改变而有所不同，可以进一步了解该时代人们的心态和特有的文化。

另外如果发生了比较大的严重问题，居民们也会在交谈信息中透露。不妨多听听他们的对话，第一时间解决问题才是可持续发展的王道。



城市的摄影

本作可以将玩家制造的城市一角收录进照片之中,并存储在游戏当中,记录下城市的成长痕迹。

玩家的摄影可以在画廊模式中随时查阅，通过“交互通信”还能够和朋友之间相互交换照片，这样就可以欣赏到大量美丽的城镇景色，或者是天然灾害的横行瞬间，尽可能地多拍一些属于自己城市的照片吧。

游戏模式

在本作当中一共有4种游戏模式,包括了在各个时代中以达成条件为目标的“挑战模式”,以及没有任何限制可以自由建设城市的“自由模式”等等。下面简单介绍一下4个模式的内容和概要。

挑战模式（チャレンジ）：本作的主要模式。通过发展人口和经济达成从古代到未来等各个社会时代所要求的条件，并且穿越时代建设自己的城市与家园。

自由模式（フリ-プレイ）：可以在喜欢的地图上自由建设城市的模式。当然了，要先在挑战模式中完成某个特定的时代，然后就能够在这个模式下建设该时代的设施了。

画廊模式（ギャラリ-）：在此处可以欣赏自己城市的照片，还能够利用通信机能获得其它城市的照片。另外凡是之前曾经建造过的设施，相关情报也可以在画廊中逐一确认哦。

通讯模式(すれちがい通信):这里是能够和其他玩家交换市民和城市照片的模式。同时,移居过来的市民情报也可以在主菜单上进行确认。

基本操作

这次跟前作一样，基本上完全抛弃了传统的按键，主要的操作还是通过触摸笔来实现，只保留了方向键（控制光标在地图上移动）和B键(建设模式下取消最近的一次指令)作为辅助。毕竟《模拟城市》系列是PC游戏出身，用触摸笔代替鼠标作用的想法也很自然，不过实际上由于触摸笔的前端比较大（至少比鼠标的标准箭头要大），不放大地图的话经常会出现点错建筑物位置的情况，这种时候就变相体现出PSP屏幕大的优势了（但是话说回来PSP又不具备触摸功能，所以等于是白搭 -_-）。

下屏幕的菜单条由左至右分别为：

主菜单（メイン）：平常无用，进入其它界面后点击这个回到主菜单的界面。

城市（シム）：观察居民的生活情况，在这



里也可以通过用触摸笔点击居民来交谈获取一些有用的信息。

建设：进入建设模式后时间暂停止，下方触摸屏变成网格状，这个时候就可以选择建造设施来规划自己的城市了。

预算：分收入和支出两项，收入是用来调整商业以及工业等的税率,支出则有交通、医疗、教育和消防等预算。把握好收支平衡对于城市的建设很重要,尽量不要在财务报表上出现赤字。

情报：在这里可以很直观地看到各项生活指标在整个城市里的覆盖率是怎样的,哪些地方还有不足,然后增加公共设施以弥补这些差距。

设定：游戏内各种默认设置的调整，一般来说没什么必要修改。

记录（セ-ブ）：保存游戏当前的进度。

建设模式请看下屏左上角，先点选图标再选择设施，现在初期只有“建筑—民居”和“道路—小路”可以选择，后面随着进度的推进，居民们在满足了最低限的生活要求后就会提出新的要求，建筑模式也会随之增添很多新的选项。第一关中可以建设的附属设施：市场、农田、村民交流所、圣坛（限定数量1）、时代代表物（限定数量1）、君王坟墓（限定数量1）。

游戏的推进方式是关卡制，每关都会设立目标，达成目标后就可以选择进入下一个时代。最初的远古时代结束时，会面临下一个时代的分支路线，选择欧洲的文艺复兴还是打开日本的国门则完全取决于你的个人喜好。当然不管在这里选择什么，最终都会殊途同归地步入现代社会进行城市建设。

时代概念

在挑战模式中，建设城市的舞台会在经过数条分歧路线的同时，逐渐从古代的原始社会发展到近未来的现代社会。只要在每个社会时代中达成了增加市民人口等各式各样的条件，就

可以进入到下一个时代。不过，就算时代转变了，地图上的建筑物状态还是会原封不动地继承下去，当然这个时候就能够建设新时代的设施了。

时代转变后会产生的变化有以下4点：

●市民们的贴图将发生变化，比方说人物身上穿着的服装会带有不同社会时代的明显风格。

●达成发展条件的城市状态会保留下来，并且转变为下一个时代的建筑物（仅限主城）。

●在以前时代中所建造的设施，有可能会对下一个时代的城市造成影响。例如远古时代的垃圾场在中期会变成贝壳的遗迹，而到了现代又会变成石油的资源，同真实世界的变迁并无多少区别。

●在建设新时代城市的过程中，随机触发的事件种类也会相应的增加。

八大社会时代的特征

远古文化的黎明时代

游戏一开始建设城市的舞台，是原始人主要通过狩猎种植等方式获取食物来生活的远古时代。由于在这个时代文化还没有很好地传播开来，因此就要以从家族发展成部落的方式逐步扩大人口的规模。



代表性的建筑物就是集落了。虽然在遥远的古代尚没有发明出方便行走的交通工具，不过道路还是很有必要兴建的（要想富，先修路?），铺设好道路成为加快经济和人口发展的关键所在。

日本开国时代

武士与平民大活跃的日本中近代，以江户时期为舞台的时代，也就是万事屋的银时、新八和神乐三人众所处的被外星智能生命体天人统治的日本江户时代（好吧，我承认最近补完《银魂》看得有点沉迷进去 –_–|||）。在城市中能见到以武士宅邸为象征的这个时代专有的建筑物一间挨着一间排列的景观，顺带一提，在这个时代的末期还会发生历史上真实的"日本开国"事件。

欧洲文艺复兴时代

在科学和艺术发展到一定阶段后出现百花齐放的欧洲文艺复兴时期，进行城市建设的关卡。这个时代的各类建筑物主要以石头堆砌的最为常见，所以能够建造出房屋整齐排列的美丽城市。文艺复兴时代还没有出现列车这种交通工具，人们出行改而以马车和轮船代步。



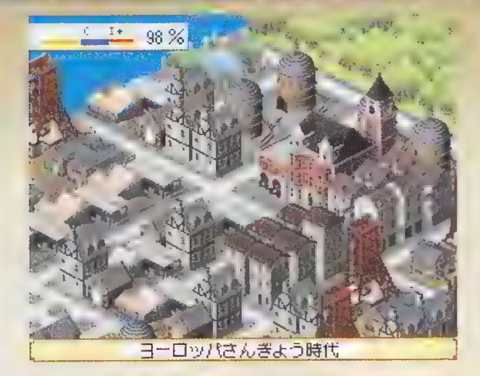
标志性的代表建筑物毫无疑问当然就是中世纪风格的城堡了。这个时代可以建造的设施种类又增加了不少，比方说建造学校的话便能够大幅度提升市民们的文化素质。

日本成长时代

这个时代是只能从"日本开国时代"进入的关卡，已经达成了文明开化的近代日本，大约是从明治维新开始到昭和初期结束为背景的舞台。日本成长时代能够同时建造具备日式风格的木造设施和带有欧式风格的石造设施，是一座充满独特魅力的城市。

代表性的建筑物是公寓。和"远古文化黎明时代"的城市相比较，可以非常明显地看出建筑物的类别和数量都大幅增加了不少。





ヨーロッパさんぎょう時代

欧洲工业革命时代

在这个时代中，整个欧洲因为工业革命的兴起而使得许多生产技术获得了飞速发展，建筑物尤其是交通工具都有了很大程度上的改变。这也是完成“欧洲文艺复兴时代”后，可以自由选择进入的关卡之一。

代表性的建筑物是要塞。另外，随着时代的不同市民们的需求也会发生变化，这个时期可以通过建造中等密度型的工业地区来满足社会生产力的需要。

美国繁荣时代

这个关卡是美国正因为各财阀之间的大规模企业竞争，令产业化进入蓬勃发展的时代。在美国繁荣时代可以建造大型的工厂等在以前时代中所没有的设施，建设城市的乐趣也会大幅度提升。



アメリカはんえい時代

代表性的建筑物是炼钢工厂，各种设施的造型也已经变得相当接近我们身处的现代了。美国繁荣时代所主要使用的能源是煤炭和石油，交通工具的进化对城市建设带来了翻天覆地的影响，不过据说这个时代也是温室效应造成全球变暖的开端。

现代全球变暖时代

在这个关卡中，是以我们当前所生活的真实世界为舞台来建设城市。与前作一样，在经济发展的过程中会因为城市建设的方式，遇到跟现实生活中相同的问题，像是地球的生态环境遭到污染和破坏之类。而要采取什么办法来解决这些问题，则是前往到最后一个时代的关键所在。

代表性的建筑物有美利坚的帝国大厦。在全球变暖时代，人口和建筑物的数量又会比以前增加许多，必须更有计划和远见地建设城市才行。

未来时代

如果在“现代全球变暖时代”的关卡中达成条件的话，舞台就会转移到最后一个关卡的“未来时代”。至于人类在建设未来家园的过程中将会过着一种怎样的生活，就留待同学们自已去探索并找出答案来吧。

官方密码公开

就在本期的截稿前，EA官方对外公开了游戏中用于开启特殊地图的密码。这次公开的4组密码分别为，欧洲文艺复兴时代和美国繁荣时代的“鼎盛地图”和“发展地图”的密码。

开启欧洲文艺复兴时代鼎盛地图的密码：マバユイおひさま

开启欧洲文艺复兴时代发展地图的密码：ブタはビミビミ

开启美国繁荣时代鼎盛地图的密码：クウゼンぜつご

开启美国繁荣时代发展地图的密码：ここほれカイタク

发展地图和鼎盛地图必须先在“挑战模式”完成了欧洲文艺复兴时代后，在选项中输入密码后就可以在自由模式里选择了。





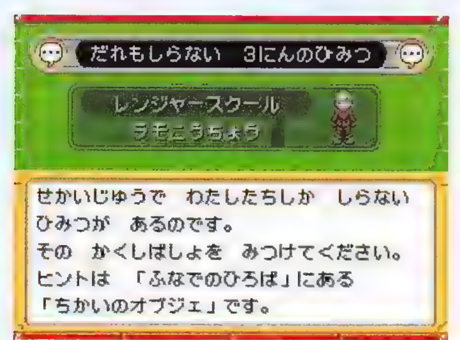
ポケモンレンジャー バトナージ

NDS	NINTENDO	2008.03.20
	RPG	1人/4800日元
口袋妖怪战队2	512M	

文/PMGBA hades

全委托任务

委托任务作为游戏支线任务给游戏增添了不少花絮。随着剧情的发展游戏中会出现很多头上出现“…”标记的人物，与之对话即可接受委托任务，接受的委托任务可以打开菜单中的委托“クエスト”查看具体内容（没有接受过的任务也可以看到委托人的样子和所在地点）；完成了委托以后，就能够获得相应的奖励——对战斗有很大辅助作用的陀螺插件或者新的同伴怪兽。





游戏中总共会出现60个委托任务，并且随着剧情的发展才会逐渐增多，在通关以后才会出现全部的60个任务，并且部分委托也有先后顺序，因此，下面列出的全委托不分先后顺序，如果没有出现该任务的话请先完成其他委托任务。

※委托41-42根据一周目剧情中选择的最初搭档怪兽的不同来决定，即获得未选择的搭档怪兽。

委托01	ミルタンクを　なだめてほしい（安抚乳牛坦克）		
委托人		委托人所在地	庇荫镇
委托内容	能让牧场里因为看护不周而暴走的乳牛坦克平静下来吗?		
委托提示	到镇上牧场后院与乳牛坦克战斗		
委托奖励	グラスガード（草防护）		

委托02	ソヨギのおかの　かんばんが（战斗之丘的看板）		
委托人		委托人所在地	庇荫镇
委托内容	战斗之丘放置看板的地方被大石头挡住了，能不能想想办法?		
委托提示	战斗之丘在庇荫镇左侧海滩上方，大石头可用二级破坏能力破坏。		
委托奖励	ダークガード（暗防护）		

委托03	ミツハニーが　しんぱいで（担心三合一蜂巢）	
委托人	委托人所在地	庇荫镇
委托内容	庇荫森林里的三合一蜂巢好像灭绝了，能找找吗？	
委托提示	到上方庇荫森林中捕获三合一蜂巢带来即可。	
委托奖励	エレクトリックガード（电气防护）	

委托04	きばこが　じゃまだ（木箱很碍事）	
委托人	委托人所在地	庇荫森林
委托内容	庇荫森林里有2个木箱很碍事，能不能处理一下？	
委托提示	木箱可用1级破坏能力破坏。	
委托奖励	バグガード（虫防护）	

委托05	のがしたポケモンは　ネオラント？（逃走的精灵是蝴蝶鱼？）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	听说在普艾尔海出现了蝴蝶鱼，能不能带来它的情报？	
委托提示	与船屋蓝色水手对话前往普艾尔海，在最深处食人鲨出现处捕获蝴蝶鱼，捕获后返回陆上与其对话即可。	
委托奖励	ロックガード（岩石防护）	

委托06	なにがなんでも　ノズパスを（不管怎样都要朝北鼻）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	总之就是要朝北鼻！虽然现在说不出理由但是带来朝北鼻吧！	
委托提示	朝北鼻在庇荫镇左侧海滩上的海之洞穴的最深处。	
委托奖励	グランドガード（地防护）	

委托07	ランチをたべたの　だあれ？（谁吃了我的午餐？）	
委托人	委托人所在地	庇荫森林
委托内容	午饭被偷吃了……那家伙有两条尾巴，就在庇荫森林西边！请帮忙抓住它！	
委托提示	从委托人处向左前进一场景后即可找到小偷的双尾猴。	
委托奖励	パワープラス（力量增加）	

委托08	ふうふげんかと　イーブイ（夫妇吵架和伊布）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	能不能找到丢失的伊布？虽然不知道他们会怎样不过我很喜欢它的。	
委托提示	伊布在普艾尔镇右侧的港口高台上。	
委托奖励	スティールガード（钢防护）	

委托09	ナゾノクサの　けんきゅうです（走路草的研究）	
委托人	委托人所在地	安哈努公园
委托内容	为了研究要寻找走路草。	
委托提示	走路草在联盟之路，需用1级冲撞将其从地面撞出方可捕获。	
委托奖励	ファイアガード（火防护）	

委托10	こしをいためた　せわやきおばさん（腰疼病的饲育大妈）	
委托人	委托人所在地	战队学校
委托内容	庭院的落叶已经扫好了，不过腰疼犯了，能不能帮忙烧掉3堆落叶？	
委托提示	庭院里的三堆落叶可用1级燃烧能力的小火龙处理。	
委托奖励	アシストタイム（辅助时间）	

刘明致	我是“全金”控加萝莉控加狸猫控啊！（某编：萝莉控和狸猫控便没有交集啊口胡！）
读者资料	男，16岁，呼和浩特市金宇文苑小区32号楼一单元602户，010010

委托11	じゃまなとうぼくを　かたづけたい（处理掉碍事的倒木）	
委托人	委托人所在地	庇荫镇
委托内容	庇荫森林里的两个倒木很碍事，希望能处理掉。	
委托提示	森林下方和左方各有两个需要2级切断能力来切断的倒木（还有一个需3级切断的倒木，非该任务所需）。	
委托奖励	ロングライン（加长线）	

委托12	じゃあ　チェリムをつれてきて（那么把樱花兽带来吧）	
委托人	委托人所在地	联盟之路
委托内容	带着～樱花兽～来吧～真正的它～应该～在命之悬崖～	
委托提示	樱花兽在命之悬崖最上方的最右侧。	
委托奖励	ゴーストガード（鬼防护）	

委托13	はらをすかせた　ヤミヤミだん（肚子饿了的暗暗团员）	
委托人	委托人所在地	沸腾岛
委托内容	在隐蔽港湾有个男的被落下了……可以带来让我看看暗暗团是什么样子吗?	
委托提示	隐蔽港湾在火山左侧洞穴的最深处，可用毒臭鼬破坏掉需1级破坏能力的木箱。	
委托奖励	リカバリー（回复装置）	

委托14	ベトベトンの　あのにおい（臭臭泥的那种味道）	
委托人	委托人所在地	沸腾岛
委托内容	我是味道收集家，正在寻找的臭臭泥好像住在这个火山，需要它的味道，捕获就拜托了！	
委托提示	火山左侧洞穴最深处的隐蔽港湾入口附近有一个需要用1级超能力破坏的灵异门，臭臭泥就在门后的洞穴里。	
委托奖励	ポイズンガード（毒防护）	

委托15	わたしのかわいい　ヤミヤミたん（我可爱的暗暗团）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	我的2只暗暗团从家里跑出来了！应该还在普艾尔镇，想请你一起带来！	
委托提示	实际是两只黑暗鸦，一只在城市右侧的马路上，一只在城市左侧下方的屋顶上。	
委托奖励	アイスガード（冰防护）	

委托16	ごめんなさい　ビークイン（对不起，女皇蜂）	
委托人	委托人所在地	联盟之路
委托内容	暴走的女皇蜂堵住了通向努里艾高原的路，虽然因我而起，不过想要请你劝劝它们。	
委托提示	努里艾高原下方之路上有一棵树，靠近后发现女皇蜂及三合一蜂巢并进入战斗	
委托奖励	エネルギープラス（能量增加）	

委托17	ひとりぼっちの　リーシャン（孤零零的铃铃铛）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	想给一直是一个人的铃铃铛找个同伴。铃铃铛在通向冰雪平原的水晶洞穴的深处。	
委托提示	从联盟之路下水左行向上即可到达。	
委托奖励	ドラゴンガード（龙防护）	

委托18	ユキノオーの　けんきゅうです（暴雪王的研究）	
委托人	委托人所在地	蓝蓝村
委托内容	为了研究暴雪王来到冰雪平原。带着它来吧。	
委托提示	暴雪王在冰雪之湖最左边的出口里，需要用三级冲撞能力从地面撞起方可进入战斗。	
委托奖励	ファイティングガード（格斗防护）	

石永凯	最近无聊啊……看了《日本锁国》还蛮有趣的，日本人全死了…以后游戏没得玩了(?)（某编：欧美公司笑了－ ,－）
读者资料	男，19岁，上海市华山路1220弄12号110室，200052

委托19	おおきなこおりを　とかしてほしい（想把大冰块融化掉）	
委托人	委托人所在地	蓝蓝村
委托内容	水晶洞穴经常会出现危险的大冰块，这次是3块，能做点什么吗？	
委托提示	可用洞穴里火山骆驼的三级燃烧能力破坏掉。	
委托奖励	ウォーターガード（水防护）	

委托20	フワライドの　ひっこしサービス？（热气球鬼的搬家服务？）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	搬家时总是让热气球鬼来帮忙，能带3只热气球鬼来吗？	
委托提示	可在努里艾遗迹里抓三只热气球鬼后，用内部超能少女的瞬间移动能力返回入口即可。	
委托奖励	パワープラス（力量增加）	

委托21	かくしみなとは　よいつりば（隐蔽港口是好钓鱼场）	
委托人	委托人所在地	沸腾岛
委托内容	火山洞穴通路上出现了2个火墙搞得去不了隐蔽港湾了，能想办法灭掉吗？	
委托提示	左侧洞穴中的火墙可用火山右侧洞穴里3级喷水能力的大嘴鹈鹕来扑灭。	
委托奖励	ファイアガード（火防护）	

委托22	ひらけ　こおったとびら（打开冻住的门）	
委托人	委托人所在地	冰雪平原
委托内容	蓝蓝村里西侧建筑的门被冰冻上了。能帮忙打开门吗？	
委托提示	门口的冰块需用冰雪平原下方卡蒂狗的2级燃烧能力融化。	
委托奖励	ノーマルガード（普通防护）	

委托23	だいじなだいじな　つりざおが（非常非常重要的钓竿）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	在船上钓鱼的时候鱼竿掉进了吼鲸王之海！请帮忙找找我重要的钓竿吧！	
委托提示	在船屋与柜台内老板对话前往吼鲸王之海，从下海处下方向左前进场景中闪光处找到钓竿。	
委托奖励	サイキックガード（超能防护）	

委托24	のがしたポケモンは　オムスター？（逃走的精灵是多刺菊石兽？）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	坐船去吼鲸王之海的时候好像确实看到了多刺菊石兽，能不能捕获到？	
委托提示	在船屋与柜台内老板对话前往吼鲸王之海，在左上方破坏掉需4级破坏能力的海马王的大石头后，在右上方海沟处使用巨翅飞鱼即可到达多刺菊石兽所在处。	
委托奖励	そこぢから（底力装置）	

委托25	ノクタスの　けんきゅうです（恶魔仙人掌的研究）	
委托人	委托人所在地	巴哈尔村
委托内容	这次要研究的是恶魔仙人掌，虽然好像住在沙漠里但是完全找不到。能带它来吗？	
委托提示	恶魔仙人掌在哈尔巴沙漠的高台上，需用一级切断能力将高台上的蔓藤切断作为攀登物方可到达。	
委托奖励	クラスガード（草防护）	

委托26	マタドガスとスカタンクの　におい（双弹瓦斯和坦克臭鼬的味道）	
委托人	委托人所在地	哈尔巴村
委托内容	我的味道收藏品里到底还缺什么？双弹瓦斯和坦克臭鼬的味道。带着它们一起来找我吧！	
委托提示	双弹瓦斯在冰原上方的冰之城深处，坦克臭鼬在海洋中心的暗暗团海底基地房间里	
委托奖励	ダークガード（暗防护）	

王博生	绫小路，我爱你。（狸猫：不好意思，我对自己的同类没有兴趣。）
读者资料	男，20岁，内蒙古呼和浩特市，010010

委托27	ドカリモを　キャプチャせよ？（把可疑机器处理掉？）		
委托人		委托人所在地	巴哈尔村
委托内容	在砂暴河马神殿里看到了最新的可疑机器！那里的怪兽都变晕了。该你表现了！		
委托提示	在砂暴河马神殿深处与两只三合一土偶战斗		
委托奖励	ゴーストガード（鬼防护）		

委托28	エレナの　いちばんすきなポケモン（艾莱娜最喜欢的精灵）		
委托人		委托人所在地	庇荫镇
委托内容	我在寻找艾莱娜最喜欢的精灵。所以想请你帮忙去冰之城找来叫哈克龙的精灵。		
委托提示	哈克龙在冰之城深处，取得蓝晶石前的冰路房间处掉下。		
委托奖励	コンボボーナス（连续奖励）		

委托29	イマチはい　レンジャーコンテスト（伊玛齐杯战队选美比赛）		
委托人		委托人所在地	战队联盟
委托内容	抓住由伊布进化的全部7种精灵：水/雷/火/光/月/叶/冰精灵来找我吧！		
委托提示	因为7只精灵占用全部辅助精灵的位置，而需要返回联盟，所以必须把不需要任何辅助精灵就可以抓到的水精灵或者雷精灵作为最后捕捉的：水精灵，安哈努之塔；雷精灵,哈尔巴沙漠中的高台；火精灵，沸腾岛右侧火山洞穴,需熔岩冲浪；光精灵,砂暴河马遗迹传送箭头房间右下角房间，需热气球鬼上升；月精灵，努里艾遗迹,需热气球鬼上升；叶精灵，庇荫森林，需冲浪；冰精灵，冰之城前高台，需破冰冲浪。		
委托奖励	アシストタイム（辅助时间）		

委托30	ロズレイドの　みぎては？（假面玫瑰的右手是？）		
委托人		委托人所在地	战队联盟
委托内容	假面玫瑰右手的花是红色还是蓝色？现在去看看吧！它就在森林的深处所以去捕获吧！		
委托提示	庇荫森林捕获水箭龟处下水左行到达的陆地上。		
委托奖励	バグガード（虫防护）		

委托31	でんきのポケモンで　バリバリ（用电气精灵来发电）		
委托人		委托人所在地	战队联盟
委托内容	雷丘，雷电狮，电龙。想让这三只精灵来协助发电。		
委托提示	雷丘在冰原上方冰之城门口；雷电狮在海洋中心的暗暗团海底油田基地；电龙在安哈努之塔。		
委托奖励	エレクトリックガード（电防护）		

委托32	こおりのしろに　はいれない？（冰雪之城进不去了？）		
委托人		委托人所在地	冰雪平原
委托内容	冰之城前有3个冰块很让人头疼啊，请把这些冰块处理掉吧。		
委托提示	需用2级燃烧能力融化。		
委托奖励	フライングガード（飞行防护）		

委托33	おかあさんの　おりょうりメモ（妈妈的料理笔记）		
委托人		委托人所在地	奇克拉村
委托内容	妈妈现在滕不出手来所以请帮忙读读冰箱上贴着的妈妈的料理笔记……抱歉给你了很奇怪的委托……		
委托提示	调查冰箱即可。		
委托奖励	ファイテリングガード（格斗防护）		

委托34	へいわのしろい　ポケモン？（平和的白色精灵？）		
委托人		委托人所在地	安哈努公园
委托内容	安哈努之塔顶端出现了平和的白色精灵，可以请你温柔地把它带来吗？		
委托提示	到安哈努之塔顶端捕获光翼兽。		
委托奖励	ポイゼンガード（毒防护）		

徐晓云	早知道视觉系那么累，就学动画去了 –_–b（露琪：做动画不比别的行业轻松 = =b）
读者资料	女，19岁，北京市复兴路甲1号12#1104，100038

委托35	ズガイドスを　たすけてあげて（帮帮头盖龙）	
委托人	委托人所在地	庇荫森林
委托内容	刚才在森林里看到头盖龙在被卡咪龟欺负，帮帮可怜的头盖龙吧！	
委托提示	委托人左侧附近的一棵树附近即可发现。	
委托奖励	新搭档怪兽ズガイドス加入	

委托36	タテトプスを　たすけてあげて（帮帮盾甲龙）	
委托人	委托人所在地	联盟之路
委托内容	被困在命之悬崖上的盾甲龙下不来了，帮帮它吧。	
委托提示	从命之悬崖最上方向右行会自动发生剧情来指路。	
委托奖励	新搭档怪兽タテトプス加入	

委托37	ヒコザルを　たすけてあげて（帮帮小火猴）	
委托人	委托人所在地	努里艾之路
委托内容	努里艾遗迹附近看到小火猴在被大针蜂欺负，帮帮小火猴吧。	
委托提示	在努里艾高原左上方的出口附近，与小火猴和两只大针蜂战斗捕获。	
委托奖励	新搭档怪兽ヒコザル加入	

委托38	いたずらニューラ　こまったもんだ（恶作剧的狃拉太让人头疼了）	
委托人	委托人所在地	冰雪平原
委托内容	在冰之城2层有只恶作剧的狃拉，想想办法吧。	
委托提示	从冰之城右侧上至2楼即可发生剧情。	
委托奖励	新搭档怪兽ニューラ加入	

委托39	ユキカブリが　なぜここに？（冰雪树人为什么会在这里？）	
委托人	委托人所在地	沸腾火山
委托内容	刚才看到冰雪树人出现在火山洞穴里了，那里很热会很糟糕吧……	
委托提示	进入右侧的火山洞穴找到冰雪树人，在岩浆中冲浪从上方左侧绕至其所在高台处。	
委托奖励	新搭档怪兽ユキカブリ加入	

委托40	きまぐれムウマ　こまったもんだ（耍脾气的梦妖太让人头疼了）	
委托人	委托人所在地	努里艾高原
委托内容	梦妖太让人头疼了。在努里艾遗迹里探险的时候总是突然吓人一跳，能想想办法吗？	
委托提示	努里艾遗迹内部原电击兽所在房间出现梦妖,进入后梦妖消失后稍微前进马上回头即可与身后的梦妖见面并进入捕获战斗。	
委托奖励	新搭档怪兽ムウマ加入	

委托41-42	2かいから　むしゃむしゃ？（从2楼传来动静？）	
委托人	委托人所在地	奇克拉村
委托内容	2楼现在很吵，好吓人啊！	
委托提示	自家2层，去后自动发生捕获剧情。	
委托奖励	新搭档怪兽ゴンベ加入	

委托41-42	いたずらパチリス　かくれんぼ？（恶作剧的电栗鼠藏起来了？）	
委托人	委托人所在地	战队学校
委托内容	最近电栗鼠总是藏在学校的物品里恶作剧，就拜托你捕获它了。	
委托提示	教学楼二层宿舍左边的木箱，用1级破坏能力破坏后即可找到电栗鼠。	
委托奖励	新搭档怪兽パチリス加入	

王雨奇	其实除了狸猫君的腐文以外，我还喜欢有LinkTon写的PG博客。（某编：拟成立LinkTon党打压狸猫派 –_,–lll）
读者资料	男，15岁，成都市青羊区童子街29号院，610000

委托41-42	まよえる　ムックル（迷路的胖胖翁）		
委托人		委托人所在地	哈尔巴沙漠
委托内容	有一只胖胖翁在砂暴河马神殿深处迷路了出不来，能帮帮它吗?		
委托提示	在砂暴河马神殿有传送箭头的房间里找到迷路的胖胖翁，每次接近它都会逃跑,当其飞至房间左下方时，利用移动箭头从上方接近即可进入捕获战斗。		
委托奖励	新搭档怪兽ムックル加入		

委托43	ワンリキーが　きえた?（腕力消失了?）		
委托人		委托人所在地	战队联盟
委托内容	在命之悬崖修行的腕力突然消失了！会不会是被困在岩石后面了，去看看吧！		
委托提示	命之悬崖右侧下方可找到腕力，用悬崖左上方的化石翼龙的4级破坏能力可破坏掉拦路的岩石。		
委托奖励	新搭档怪兽ワンリキー加入		

委托44	ポッチャマを　たすけてあげて（帮帮圆企鹅）		
委托人		委托人所在地	冰雪平原
委托内容	刚才看到冰雪平原上圆企鹅在被黑暗犬欺负，帮帮它吧。		
委托提示	在冰雪平原左下方即可看到。		
委托奖励	新搭档怪兽ポッチャマ加入		

委托45	ナエトルを　たすけてあげて（帮帮嫩苗龟）		
委托人		委托人所在地	奇克拉村
委托内容	刚才在战斗之丘看到嫩苗龟有麻烦了，帮帮它吧。		
委托提示	战斗之丘在庇荫镇左侧海滩的上方，前往后发生剧情。		
委托奖励	新搭档怪兽ナエトル加入		

委托46	はなのあなに　うごくもの?（在鼻孔上会动的东西?）		
委托人		委托人所在地	哈尔巴村
委托内容	在砂暴河马神殿的鼻孔上好像有奇怪的东西在动，是不是精灵? 帮帮它吧。		
委托提示	前往砂暴河马神殿，从内部来到鼻孔外自动发生剧情。		
委托奖励	新搭档怪兽ヒポポタス加入		

委托47	ペリッパーの　おねがい（大嘴鹈鹕的委托）		
委托人		委托人所在地	沸腾岛
委托内容	大嘴鹈鹕在火山洞穴那出现了，好像想带你去什么地方，去看看吧。		
委托提示	进入右侧火山洞穴，跟着大嘴鹈鹕到洞穴外侧发生剧情。		
委托奖励	新搭档怪兽フカマル加入		

委托48	はしのしたの　ポケモンは?（桥下的精灵是?）		
委托人		委托人所在地	奇克拉村
委托内容	学校附近的桥下发出很奇怪的声音，难道是闹鬼? 调查一下吧。		
委托提示	从庇荫镇向右侧到达桥头自动发生剧情。		
委托奖励	ウォーガード（水防护）		

委托49	ながれついた　なぞのきばこ（漂来的谜之木箱?）		
委托人		委托人所在地	庇荫镇
委托内容	最近休闲海滩上漂来了奇怪的木箱，能不能发现什么?		
委托提示	休闲海滩在庇荫镇左侧，用1级破坏能力破坏掉海边的木箱并调查闪光处即可。		
委托奖励	ノーマルガード（普通防护）		

张超	希望高考能考到北京，看望小编们，再带些礼物回来。（众编：礼物能到就行，人来不来无所谓 =__=）
读者资料	男，18岁，辽宁沈阳皇姑区梅江街10#高三十二班，110034

委托50	おばあちゃんの　はなしあいて（和奶奶说说话）	
委托人	委托人所在地	安哈努公园
委托内容	可以去听听我奶奶说的话吗？她住在普艾尔镇，家门口就是喷泉。	
委托提示	到普艾尔镇右侧喷泉附近的民居里与老奶奶对话即可。	
委托奖励	フライングガード（飞行防护）	

委托51	ハンスきしゃの　わすれもの（汉斯记者落下的东西）	
委托人	委托人所在地	奇克拉村
委托内容	刚才有个叫汉斯的记者把他的笔忘记在这里了。他说他要去安哈努采访，把这个交给他吧。	
委托提示	前往安哈努之塔，在桥上与人对话，汉斯记者会自动出现。	
委托奖励	サイキックガード（超能防护）	

委托52	よみがえれ　みんなのオアシス（让大家的绿洲复原吧）	
委托人	委托人所在地	哈尔巴村
委托内容	为孩子们带来能降雨的精灵吧，就像曾经在庇荫森林灭火时降雨的那个精灵……	
委托提示	前往庇荫森林捕获水箭龟，回到哈尔巴村后在村庄里高台某处头上出现“？”标记处使用降雨即可。	
委托奖励	リカバリー（回复装置）	

委托53	ビエンのもりを　むかしのように（让庇荫森林恢复原状）	
委托人	委托人所在地	奇克拉村
委托内容	想让你去和奥依路谈谈。他一直对庇荫森林的事情很后悔，现在也应该在那里。	
委托提示	前往庇荫森林寻找在灭火事件里充当被抓的反面角色的奥依路，与之对话获得雪拉比出现情报后，在森林深处水箭龟出现地附近下水沿河先向左再向上前进，在瀑布前雪拉比出现。追随雪拉比至环形草地处骑上嘟嘟进行追赶，追上后进入捕获战斗。成功捕获后发生剧情，庇荫森林恢复原状。	
委托奖励	オールマイティガード（全属性防御）	

委托54	だれもしらない　3にんのひみつ（谁都不知道的3人的秘密）	
委托人	委托人所在地	战队学校
委托内容	有一个世界上谁都不知道的秘密，请找到它吧。提示是「船舶的广场」和「誓言之物」。	
委托提示	战队学校右下方广场上的战队标记雕塑可用命之悬崖出现的暴槌龙的5级冲击能力移动，进入露出的入口，在内部发现校长、盟主和博士三人曾经在战队学校共事的往事的记录。	
委托奖励	ドラゴンガード（龙防护）	

委托55	ボイルランドに　ゆきを给（沸腾岛带来雪花吧）	
委托人	(图12)	委托人所在地　沸腾岛
委托内容	为了让沸腾岛的大家有个快乐的雪祝日，把冰雪平原上叫做鬼面冰和雪女的精灵找来吧！	
委托提示	鬼面冰和雪女都在冰雪平原上方的冰之城里出现，其中雪女需在通关后出现在最深处的桥上。	
委托奖励	アイスガード（冰防护）	

委托56	リトルパパの　ために（为了利多尔爸爸）	
委托人	委托人所在地	庇荫镇
委托内容	我的丈夫很害怕精灵，为了治好他带只懒人翁来吧。	
委托提示	战队学校门前的树用一级冲击即可发现懒人翁。	
委托奖励	グランドガード（地防护）	

委托57	イマチ　ゆくえふめい（伊玛齐去向不明）	
委托人	委托人所在地	蓝蓝村
委托内容	早上伊玛齐就不见了！能帮忙找找他吗？说起来他昨天好像说要去冰婆婆那里……	
委托提示	在冰雪平原左上方的木屋中与冰婆婆对话后，前往冰之城，在深处取得蓝色晶石的房间内可找到伊玛齐。	
委托奖励	スティールガード（钢防护）	

叶超	真的勇者，敢于直面游戏中挫折与失败。让你们都走（注：原文如此）做勇者吧！我做魔王：“勇者别嚣张”
读者资料	男，20岁，皖繁昌县第一中学高(三)十六班，241200

委托58	そらえはばたけ　ムクホーク（向天空展翅的椋鹰）	
委托人	委托人所在地	战队联盟
委托内容	要是让它看看野生的椋鹰说不定能想起来怎么飞行。去带6只椋鹰来吧。	
委托提示	捕获6只椋鹰与之对话即可。	
委托奖励	そこぢから（底力装置）	

委托59	イオリにいちゃんへ　プレゼント（送给伊奥利哥哥的礼物）	
委托人	委托人所在地	普艾尔镇
委托内容	想要能一起演奏的精灵——音符鹦鹉，乐师虫，铃铃铛，胖丁！能带着大家一起来吗？	
委托提示	音符鹦鹉，普艾尔镇的马路上；乐师虫，庇荫森林内沿河冲浪前进所到草地；铃铃铛和胖丁，联盟下方沿河冲浪前进所到的水晶洞穴。	
委托奖励	ロングライン（加长线）	

委托60	ポンテの　すすむべきみち（胖太的前进道路）	
委托人	委托人所在地	努里艾高原
委托内容	想请你带来能作为雕塑模特的精灵！巨大的红色的鼻子，上面还有胡子。应该就在努里艾遗迹里。	
委托提示	在努里艾遗迹深处用冰之城的梦魇或者砂暴河马遗迹的耿鬼或夜游神的三级超能力破坏掉灵异门后即可找到所需要的朝北巨鼻。	
委托奖励	ロックガード（岩石防护）	



陀螺辅助插件一览

以上的全部插件都是通过完成委托任务获得的奖励，对于捕获战斗有很大的辅助效果：

属性防护插件：左侧8×4区域以及最下方一行左侧的2个，总共34个形状相似插件分别对应17种属性的1级/2级属性防护插件，其作用是当陀螺轨迹遭到怪兽的属性攻击而受到伤害时，降低伤害值。1级防护（该属性的防护插件获得1个）伤害值−3；2级防护（该属性的防护插件获得2个）伤害值−6。

辅助时间：最下方左侧黄色时钟样子的插件，其作用是延长战斗中辅助精灵的属性陀螺的使用时间；

底力装置：最下方中间红色人型样子的插件，其作用是当陀螺电力槽低下变为橙色时，对捕获怪兽每圈造成的捕获数值增加；

回复装置：最下方右侧绿色菱形样子的插件，其作用是每次成功完成捕获后回复少许陀螺电力。1级时回复2点电力；2级时回复5点电力；

加长线：右侧上方圈线样子的插件，其作用是加长捕获线轨迹长度；

力量增加：右侧中间红色向上箭头的插件，其作用是增加陀螺攻击力量，使捕获怪兽每圈造成的捕获数值增加；

能量增加：单个箭头向右的插件，其作用是陀螺电力的上限值+5；

连续奖励：绿色箭头向上的插件，其作用是当连续画圈超过6圈以上时每圈造成的捕获数值增加；

全属性防御：右下方最大的插件，其作用是任何属性攻击对陀螺轨迹造成的伤害值−1。

捕获竞技场

捕获竞技场其实是进入游戏二周目以后马上就可以前往的场所，但是之所以放在研究篇的这个位置，实在是因为它实在是难得太变态了，虽然可以用别具特色来形容，但也无疑是对玩家游戏主机屏幕质量的巨大挑战，如果能获得上面的插件的辅助，或许能些许减轻一点点挑战的负担，但是在前往这里之前，一定要做好充足的心理准备，因为这里的怪兽虽然都是曾经见过的怪兽，但是强度和在外面时完全不一样！接下来欢迎一起进行变态捕获竞技场挑战之旅！

一周目通关后读档进入游戏，前往战队联盟获得10级认证的同时，战队联盟盟主会把前往「キャプチャ アリーナ」也就是捕获竞技场的入场券交给你，据说这里是战队队员挑战自我的终极场所。接下来只要前往地图右下方的哈尔巴村与右侧海边的吼鲸王对话就可以来到这个传说中的场所了。与建筑物中的服务员对话，即可开始挑战了。

捕获竞技场的规则如下：

※总共4层楼，每层楼有若干房间，该层全部房间通过以后方可上至上层；

※每个房间中有若干小房间，将小房间全部挑战完毕后，BOSS房间开启，战胜后本房间突破完成；

※进入房间后在完成BOSS突破前不可出房间（车轮战），否则该房间重新挑战，并且房间内无电力回复装置；

※只能够带单只搭档怪兽进入房间，其余同伴怪兽不能带入房间，但在每个房间的小房间中打败的怪兽可作为同伴怪兽使用；

※每个房间都有各自的主题——巨大体型怪兽；全伊布进化态；高速行动型等等；

※在战斗中陀螺变为0时不算作GAMEOVER，而是回到捕获竞技场入口；

※怪兽的智商约为普通怪兽的10倍（不要问我怎么估算的……）

限于篇幅，并不在这里对各个房间的怪兽做讨论，请各位自己去揣摩吧，忠告，不要虐待自己的机器……以下为捕获竞技场出现怪兽的资料：

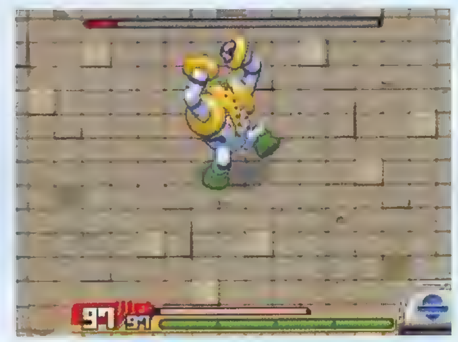
一楼			
房间1	超能女皇	BOSS战	毒斗蛙
房间2	木天狗	BOSS战	鬼花盘
房间3	叉字蝠，胡地	BOSS战	鲁卡里奥
房间4	镰刀龙，灾兽	BOSS战	熔岩巨兽
房间5	耿鬼，美丽花，火鸡斗士	BOSS战	梦兽

三楼	
BOSS战	鸭嘴暴龙+狂电兽
BOSS战	烈火猿+钢帝企鹅+庭院龟

四楼	
BOSS战	血翼飞龙+莱伊飞龙+喷火龙

最终怪兽 圣柱王的入手方式

图鉴收集是口袋万年不变的传统之一，本作也不会缺少这一要素。在通关后很多原本并没有出现的怪兽会出现在世界各地，比如冰之城的雪女，沸腾岛的喷火龙，暗暗团海底油田基地的３Ｄ龙Ｚ，吼鲸王之海的皮皮鲸等等，在全世界的范围里多找找还有没有没去过的地方吧，也有少部分怪兽是需要在完成委托时才会出现的，比如哈克龙和女皇蜂等等。而当所有怪兽都收集全的时候，也就是最终怪兽登场的时候了，第267号怪兽，圣柱王。



要见到这位最终BOSS当然还要先找到能够唤醒它的岩冰钢三圣柱，它们被封印在战队世界的三个地方，需要相应的能力才能破坏封印——岩圣柱，需要5级破坏能力来解除封印，砂暴河马遗迹的地龙有此能力；带地龙前往庇荫森林，从水箭龟出现地附近下水冲浪向左前进到达的草地下方左侧有一个洞穴，破坏洞穴内的封印柱，岩圣柱出现；

冰圣柱，需要5级燃烧能力来解除封印，沸腾岛火山洞穴（左侧）的鸭嘴暴龙有此能力；前往冰之城最深处梦魇所在房间破坏封印柱，冰圣柱出现；

钢圣柱，需5级切断能力来解除封印，安哈努之塔的中央操作室里的超能斗士有此能力；带其前往努里艾遗迹深处打败鬼盆栽的前方破坏封印柱，钢圣柱出现；

三圣柱的封印只需破坏一次即可。当前266只怪兽全部登录完毕后，带上述三圣柱前往砂暴河马神殿，在有传送箭头的房间中央出现流沙洞穴，滑下后分别将三圣柱放置在地面上的封印标记上，圣柱王所在洞穴开启，进入即可捕获圣柱王（最终BOSS战）。

二楼			
房间1	绅士鸦，热气球鬼，尖嘴雀，大红雀	BOSS战	巨钳天蝎+古蜻蜓
房间2	巨甲，冰雪猿人，袋龙，钢甲暴龙	BOSS战	古蔓藤+猛犸猪+武士暴龙
房间3	水伊布，火伊布，伊布，电伊布，光精灵	BOSS战	月精灵+冰精灵+草精灵
房间4	地狱犬，地龙，诅咒布偶，独角蛛，恶魔仙人掌	BOSS战	玛狃拉4只+毒龙蝎

汪思雨	感谢边角栏给我一个交友的机会，再送台掌机就更好了 ^v^（某编：知足常乐是中华民族的传统美德）
读者资料	女，15岁，北京市海淀区怡清园2-9-201，100192



系统概述

虽然没有华丽的画面衬托，也没有豪华的制作阵容，但凭借着独特的地图绘制系统以及本身丰富多样的内涵要素，《世界树迷宫》一路顺利挺进了大作的行列。这款游戏值得探索的内容有很多，比如怪物的第三掉落物，这可是很怨念人的东西哦，需要按条件杀死怪物才可得到。除了主线剧情之外，支线任务的丰富多彩也算是本游戏的一大亮点，各式各样的任务让你充分地体验到游戏的乐趣（其实算变相折磨吧-_-|||），比如在迷宫生存两天，或者特定时间采集物品等。不过，支线任务中最重要的事情当属挑战强力BOSS，只有战胜它们，你才能体会到真正的成就感，不过不要因此就以为游戏结束了，不然我也就没有必要写这个文章了。

世界树，又名RP树，为什么会有这个叫法呢，因为这游戏值得怨念牢骚的地方实在太多了。众所周知，世界树一代就已经很有难度了，但是到了本作，难度可以说是又上升了一个层次，不仅迷宫变得更加复杂了，连怪物的各种设定都变得异常变态。FOE漫天飞也就算了，到了本作还整出个看不见的FOE，所以在迷宫里就尽管撒开欢跑吧，往往被追得走投无路，算了，干脆扭头硬拼吧，反正一样是要回家，不如让FOE免费送回家，还省了买蜘蛛丝的钱。本作小怪的设定也很变态，群体袭击是它们的习惯，但不时出现的类似全体睡眠+强力攻击或者即死效果的组合就实在是让人有点挠头了。更值得抱怨的是，MISS率竟然成了本作的特色之一，一场战斗打出两三个MISS很正常——要知道对于该游戏来说任何一个有效的攻击都是一个战术方向的选择，在面对强大的敌人时华丽的打出一个MISS，哦，那是何等失态，很有可能灭团了啊（呐喊）！当然了，考验人品的还不止这些，采集的时候还会时不时的采集出个怪物来，对于一个只有三四级的队伍来说，采到一个霸王花，那他们可以撅好屁股等着踹了，正所谓高高兴兴采集来，和和谐谐回家去啊。所以说，在迷宫中灭团不是丢脸的事，那应该是习以为常的事（T_T）。当然了，也有不少玩家因为该作难度太高而一时失去了兴趣，最后导致半途而废，其中也不伐玩过一代的老手们，所以希望我的文章能够对正苦恼爬树的同志们起到点帮助。

那么，我们该如果避免或者说减少灭团的次数呢？首先，蜘蛛丝可是迷宫必备！什么？战斗中无法使用蜘蛛丝？笨蛋，说完首先当然还有第二嘛，第二，你队伍中的职业选择以及战术搭配也要很明确。这也是本研究主要强调的事情。

作为新作，可选职业达到了12位之多，而我们新加入的枪手小MM立刻凭借着人气成为了该游戏的吉祥物。当然，不仅是职业增多了，制作者也对前作各职业的技能作出了些许调整，这让老玩家也不得不在这作中对那些职业重新进行审视。

在谈及组队之前，我们自然要明确每个职业的技能等问题，但是在分析个人之前我想先对游戏中的各个细节做个整理，熟悉这些才能很好地驾御这个游戏，这也是这段主要的话题。

游戏中除了冰、火、雷这三个传统属性外，武器本身还有另外的三种不同的属性——斩属性的有剑、刀、鞭子；突属性的有弓、枪；坏属性的有斧、杖、爪。当然，这三个属性并不和传统的冰火雷属性冲突，战斗时候要同时考虑武器本身的攻击属性和附加的属性。

既然谈到了属性，下面我们便对属性方面攻击做个小小的分析。以怪物针ネズミ为实验对象。实验后得出以下结论：对于武器所附加的三个属性，在该种武器属性有利的情况下造成的伤害会是平常攻击的1.5倍。在用舞娘的技能给普通攻击（不计算武器属性有利的时候）附加上属性效果的话所造成的伤害仅仅是正常伤害的1.1—1.2倍伤害之间。那么武器属性有利加上三大基础属性有利一起加算起来是不是就会造成更高的伤害呢？事实证明，你的美梦破灭了，对于STR高的职业来说也就能造成1.5倍—1.6倍之间的伤害，和武器属性有利时造成的伤害基本一样，而对于TEC高的职业来说可就惨了，伤害反而会降低到70%—80%，看来这时候还是STR占主导地位啊，还好TEC高的职业也不是靠物理伤害吃饭的。以上提到的前两条适用于任何职业。

说到伤害，我们不如来探讨下对怪物造成的伤害是武器攻击力决定的多还是人物的STR决定的多。经过测试，STR+1的效果基本等于没有，只有在上升5点以上的时候,效果才会体现出来。对于武器而言，在原本攻击力的基础上ATK+4的效果明显就没有STR+4来的效果好，而在原有基础上ATK+4和ATK+9的武器所造成的伤害偏差不大，但STR就不同了，在STR+20的时候所造成的伤害能达到1.5倍之高，而也只有在原有基础上武器ATK+50的时候差不多才能达到相同的效果,这也是为什么ATK好提而STR不好提的原因了吧（笑），所以游戏中的真龙之剑简直就是相当于神器啊。

要想作出很好的战术配合，职业的培养方向是关键，但除此之外还有一个关键的环节，那就是行动的速度，本作中，光靠人物的AGI高可不行,关键还要看武器本身速度的影响数值，不同的武器有着不同的隐藏影响数值，也就是说即使是同一类武器，所影响的数值也是不一样。在AGI相同的情况下，武器基本遵循鞭子>剑>弓>刀>枪>爪>斧>杖>空手的规律，但其中也有少许变化，有的剑和弓差AGI能差出48之多，所以在考虑队伍的时候也请玩家务必考虑到武器AGI影响问题。另外值得一提的是游戏初期给职业配备的匕首和斧子是同类哦。

关于加BUFF的问题，只要加了BUFF，效果在该回合就会生效，这点无论是敌方还是我方都是一样的，打消BUFF也是该回合就有效。另外，睡眠，中毒，晕眩等效果不会累加，头封、脚封、腕封这三个效果可以同时累加（PS：中了这三个你也够衰的了，XD）。

关于前后排物理攻击伤害判定，近战武器(剑、杖等）转到后排后对敌人造成的伤害会减半,而远程武器（弓，枪）则不会因为前后排问题而受到任何影响。受伤害方面，转到后排的角色受到的伤害会普遍降低很多，这并不是因为转到后排防御力会上升，而是敌人用的也是近战的物理攻击。

世界树这个游戏在初期是很缺钱的，这时候就需要我们的探险小队出击了，建5个弓手，把初期的3点都加到采取上，然后反复采取卖钱吧。有一点需要注意，雇来弓箭手之后一定要把他们的武器换成最便宜的弓，这把弓隐藏的速度值相当的高，拿上这把弓，行动速度和逃跑的效率会高很多。升级后建议把逃跑率UP点上，效果实在是相当明显。本作中，采取到的东西也做出了细微的调整，采集不如前作来钱快了，不过初期情况下，采集仍然是一条稳定而有效率的生财之路。要注意，采集来的东西有些可以食用哦，效果是恢复HP或者TP，算是应急用的吧。

BOSS战攻略

キマイラ HP：1400 弱点属性：冰

—— 特技 ——

双连击：单体两次连续攻击（腕技）。

劫火：攻击我方一体，伤害波及被攻击者左右，火属性（头技）。



スネークパイル：攻击我方一体，伤害波及被攻击者左右，会附加强力毒伤害。HP少于三分之一后开始频繁使用（足技）。
通常攻击：威力比双连击的单击略高。

—— 要点 ——

周围有着复数的FOE敌人兽王のしも，如果没有在战斗前清理掉的话，会每隔几回合就加入战团。本身实力低下但会使用加速特技并能够提高百兽王キマイラ的攻击力，使得取胜非常困难，所以开战前用引诱之铃逐个诱出杀掉为好。

本身的攻击威力属于中等偏上。HP低下后的蛇尾攻击非常强力，附带的毒威力高达200上下，几乎是瞬杀，所以一定要在其用出此招之前速战速决。推荐准备冰油、冰符或者冰武器、冰魔法特技。双连击的威力甚高，劫火也十分有威胁性，但若能使之陷入手封状态，则可以大大减少受到的伤害。初期可以温存战力，在其HP达到40%左右后全力攻击杀掉。杀招スネークパイル属于足技，若能令其陷入足封状态，可大大减少被灭团的危险。

第三掉落需要毒状态打倒，使用道具的成功率比较低，故不必追求在第一次就得到。级别提升后使用咒术师的毒咒术成功率相对较高。可以在战斗前积蓄FORCE，使用暗猎的完全束缚和炼金的超核热术式能在战力并不完善的时候一口气将之打倒。

炎の魔人 HP：2100 弱点属性：冰

—— 特技 ——

极炎击：单体火属性强力攻击，正常级别下伤害接近150（腕技）。
炎の王：全体炎属性攻击，伤害120上下（腕技）。
恶梦の抱拥：单体攻击，伤害波及周围两人，附加恐惧状态（腕技）。



狂乱の咆哮：全体混乱（头技）
雾散の暴虐：全体物理攻击+打消所有强化状态。

—— 要点 ——

在现阶段威力极为强劲的敌人。攻击力极高，兼之全体混乱和前排恐惧两种特殊状态攻击，若没有相应对策，硬食2至3下就会导致队形崩溃，故一定要仔细搭配防御辅助角色和道具。略微弱毒，意外的居然对即死没有耐性。后期反复攻打的时候可以用学会LV10 THE END的暗猎轻松击破。

战斗开始后会高概率使用狂乱の咆哮，运气不好的话会让阵脚大乱。可以采取对策（比如诗人的耐邪歌），也可以通过S/L来取得相对比较宽松的开局。常用攻击技相当强力，与其对攻数回合后就会被迫转入守势，所以不如干脆从开始便进行辅助和削弱。骑士的火炎护盾非常有效，没有火焰护盾的话直接用庇护同伴也可以减轻压力。采用前2后3的队形相对比较安全。

HP低下时会频繁使用威力强大且附加恐惧状态的恶梦の抱拥，危险度激增，持久战无理。我方若增加三种强化状态的话，会有一定确率使用全体攻击+状态打消的雾散の暴虐，要注意。意外的有很明显的弱点——基本所有杀招皆是腕技，所以若能使之陷入腕封状态，压力会大减。同样善用FORCE可以大大降低难度。炼金术士的超热核能够轰掉700左右的HP，可以放在最后作总攻击用；圣骑士的完全防御可以抵挡战斗开始时候麻烦的混乱；暗猎的捆粽子可以极大程度削弱它。

アーテリンデ&ライシュッツ HP 1900/1700

特技：
现世の舞踏：无视前后排，复数次物理攻击大伤害（足技）。
描かれた花：回复160上下HP。
ハッピーショット：全体攻击+中概率附加毒、盲目、睡眠状态（腕技）。
要点：

剧情战斗，走到房间中央自动开战，开战前要做好准备。アーテリンデ会使用各种巫剑技巧，ライシュッツ会使用三属性弹射击等。ライシュッツ的HP减少时，アーテリンデ会频繁使用恢复技巧描かれた花。

ライシュッツ的属性弹射击单纯而威力并非很高，必杀射击ハッピーショット比较强大，但其攻击全部属于腕技，可以腕封对应。或者还可以让圣骑士挑发然后转入防卫态势。アーテリンデ平时会低概率使用，HP低下时会高概率使用全体大

伤害技巧现世の舞踏，其攻击力基本处于能够秒杀医生、炼金的水准，所以应尽量集中攻击ライシュッツ，如此アーテリンデ多半会腾出手来使用描かれた花。若能将アーテリンデ足封便可大大提升安全性。二人HP合计将近四千，持久战不利但几乎不能避免，所以要准备好回复、辅助道具。

与其他BOSS不同，二人组会被附加睡眠、麻痹、毒和恐惧等特殊状态，可以积极尝试异常状态攻击争取主动权。咒术师的恐惧——自灭技能组合相当有效，既能够束缚对方又能进行输出。

スキュレ- HP 3100 弱点属性：雷

—— 特技 ——

クライソウル：伤害250左右的斩属性攻击，攻击次数3至7次（头技）。
慈爱の抱拥：全体坏属性大伤害，伤害高达500上下，低命中率（腕技）。
子守歌：高确率全体催眠（头技）
这い寄る触手：高确率全体足封状态（头技）。
六つの罪：单体混乱、麻痹等特殊状态附加(足技)

—— 要点 ——

HP和防御力有相当程度的提高，一般级别下无法迅速解决战斗。招式威力极为恐怖，若任由它自由展开火力，团灭几乎是必然的，所以战斗的要点就在于封印其行动能力，尽量速战速决，推荐在战斗前准备好FORCE。

平时会使用クライソウル，HP减少时则会使用慈爱の抱拥，两者都属于即死级的范围攻击，基本上硬食一记便几乎团灭。慈爱の抱拥命中率虽然低，但如果角色处于子守歌和触手导致的睡眠、足封状态中则会100%命中。除了准备充分的道具和有针对性的战术之外，运气也不得不考虑。

首先队伍里一定要有束缚系角色，暗猎和枪手会比较活跃，圣骑士最好也要有。暗猎的FORCE虽然强大但出招很慢，需要有一定的先读手腕。其次是尽量准备好对抗异常状态的手段，比如有针对性的装备和医生以及诗人的辅助、回复技巧。BOSS并不耐テラー状态，所以咒术师的恐惧+控制combo仍然有效。

道具也是克敌制胜的关键。在第三阶段采集，商店里会出售耐斩ミスト和耐坏ミスト，使用这个道具可以大幅度削弱BOSS强力攻击的伤害，而状态异常回复药品则可以让司职回复的医生压力大为减轻。

ハルピュイア HP4000 弱点属性：突

特技：
金切り声：全体高概率混乱状态附加。



绝望の大爪：单体二连击，单击威力300上下，高确率附加恐惧（腕技）。
ストームフェザー：全体攻击，中概率附加盲目效果（腕技）。
アンガーヒール：HP1375回复+削弱状态打消。
捕食の宴：低威力复数次攻击，单击伤害150左右，附加头封和足封。
要点：

第一回合必定用金切り声攻击，混乱状态附加率相当的高，即使装备防止混乱的装备也不是很保险（但为了之后的战斗，还是建议给队员装备大トンボのピアス），建议使用圣骑士的完全防御进行打消。如不慎中混乱，要迅速进行回复。并没有非常强力的全体攻击技，基本战术思路是采用种种异常状态攻击削弱我方的同时附加特殊状态，让我方疲于回复。主要攻击技巧是绝望の大爪，威力很高，防御不过关的人基本中招就会被杀。如果被附加两种以上削弱状态，会使用アンガーヒール进行回复，由于同时还会回复1375的HP，所以很不推荐用弱化技进行牵制。

本战的迎战思路就是保证队伍整齐，以回复和防御为主打阵地战。药品和防御、辅助道具要带全，由于BOSS会使用足封和头封，所以队伍里至少要有一个速度高的角色，在医生陷入异常状态的时候进行辅助恢复。耐邪の镇魂歌等状态抵抗系技能够派上很大的用场，耐斩ミスト也是相当好用的道具之一。

和前几层BOSS一样，并不耐テラー状态，可以考虑用咒术师进行牵制和辅助。

ジャガーノート HP 4500 弱点：炎、水、雷属性

特技：
完全破坏：全体200左右伤害，附加防御下降（足技）。



巨角の一击：单体500左右伤害（头技）。
ブン回し：攻击一体，伤害波及周围二人，威力大概400上下，附加腕封（足技）。
王者の爆进：全体500上下大伤害+附加头、腕、足封印（强化、弱体状态复数的时候使用频度上升）。
腐った息：全体攻击力下降+中概率毒、盲目附加。
蛮勇の障壁：遭受属性攻击时反击造成巨大伤害（基本上会一击必杀）。
要点：

物理耐性非常高，HP也多，所以基本上都要打长期战。而BOSS的攻击非常强悍，还会附加特殊状态，所以防卫和回复依然是战斗重点之一。另外，因为有着强大的隐藏技属性反击，所以一定要准备束缚系技巧。隐藏技蛮勇の障壁威力很高，基本上会秒杀我方人员，但并不会对核热の术式、战士的チェイス系列技巧反应，所以可以考虑用这类攻击。

和其他强力BOSS一样，限制其实力发挥是制胜关键。束缚技是非常必要的，首先要保证的就是足封，因为BOSSHP下降时会开始频繁使用完全破坏和王者の爆进，无论是哪种攻击都非常致命，尤其是完全破坏附加的防御下降状态，非常危险。头封可以抵抗巨角の一击，还可以让王者の爆进的命中率下降，腕封降低攻击力的效果也比较显著。

万幸的是这个BOSS会中特殊状态，所以使用行动剥夺系的特殊状态如麻痹、晕厥、睡眠等会有效果。咒术师会在本战中大放异彩，因为BOSS会中恐惧状态（虽然概率不太高），而且，咒术师的变化の咒文能使BOSS的物理耐性大减，这样就使得输出的自由度变高了。此外，医生的防死技也是保命的一大利器。

オーバーロード（第一形态）HP5000

—— 特技 ——

VOID2：全体诅咒、恐惧、混乱状态附加(头技)。
AACV：物理反击（发动效果为红色，腕技）。
MACV：术式反击（发动效果为青色，腕技）。
LRDA：复合属性全体攻击。
REPAIR：HP400回复（头技）。

—— 要点 ——

首先要做的就是准备好回复药品。BOSS有第二形态，打败第一形态后可以离开战斗画面自由行动，但并不能回村子（只是给玩家使用药品的机会），所以充足的药品是非常必要的。

第一形态的实力并不算强，虽然拥有复合异常状态攻击，但我们应该已经有对抗的经验，并无大碍。BOSS的主要伤害输出来自于反击技，全员攻击技配合守护效果和及时回复当可顺利拦下，而反击技也有着属于腕技的特点，所以若能封印腕部的话战斗会变得相对轻松，封印头部的效果也很显著。

因为后面还有第二形态，所以和这个形态战斗时要节省FORCE和药品，尽量不要死人（死人会丢掉FORCE累积）。建议利用咒术师的恐惧——自灭技巧组合封杀它。

オーバーロード（第二形态）HP8000

—— 特技 ——

美しき阳光：火属性全体攻击+低概率附加足封。
冻雨と雨冰：冰属性全体攻击+低概率附加腕封。
雷鸣と我が身：雷属性全体攻击+低概率附加头封。
生れ出づる恼み：无属性全体攻击+打消所有强化状态。
山行水行：随机3至6次攻击。
孤独そして孤独：全体诅咒附加。
何处、何处：打消自身弱体状态+HP800回复。

—— 要点 ——

攻击基本上是全体的，挑发之类的技巧几乎没作用，而全体护卫、回复系技巧（比如圣骑的护盾、诗人的战歌）会比较有效，防御系道具耐物、耐魔ミスト也可以在关键时刻发挥效果。攻击附加的各种特殊状态，概率虽然不高但非常危险，所以一定要准备好对策。封状态可以用テリアカα才ール来解除，考虑到医生也有可能被封，所以最好多准备一些。诅咒和恐惧则要用テリアカβ来处理。由于BOSS的攻击压力很大，所以持久战基本没有胜算，若是中了诅咒状态会极大减少输出，想要稳住阵脚也比较困难。

头封状态对它非常有效，能够阻止它使用全

体攻击，但如果使之处于多重弱体状态下（比如使用暗猎的完全束缚），它反而会使用打消弱体和回复技。它的回复技回复量虽然不是很多，但本身防御力较高，持久战我方又处于劣势，所以还是尽量当心为好。

此外请注意一点，这个BOSS行动速度还是相当快的，所以回复的工作不能太依赖医生，有时候全体恢复来不及就要让战士、弓箭手等职业使用道具顶上。

始源の幼子HP25000

—— 特技 ——

汝、力を捧げよ：攻击目标一人，伤害波及周围两人，附加攻击力下降。
力を见よ：全体伤害+随机状态异常，状态异常中包括石化（物理属性，腕技）。
踊り狂え：全体随机状态异常（包括即死和石化，腕技）。
强者への赞赏：战士、圣骑士、暗猎、武士、宠物受到极大伤害，其他职业伤害大约10%HP（物理属性，足技）。
熟者への赞赏：弓箭手、诗人、巫医受到极大伤害,其他职业伤害大约10%HP(物理属性，足技)。
隐者への赞赏：医生、炼金、诅咒师、枪手受到极大伤害，其他职业伤害大约10%HP（物理属性，足技）。
我に从え：攻击目标一人，伤害波及周围两人，强制付与火属性（物理属性，足技）。
孤独は尊ぶ：根据生存人数变更威力，我方全员生存时伤害高达两千（必定团灭），四个人生存时伤害在400至500，三人及以下伤害大概10%HP（物理属性，足技）。
我の怒り：火属性随机3至6次攻击，超过1000伤害+随机状态异常+随机束缚（火属性，头技）。
我の悲しみ：冰属性随机3至6次攻击，超过1000伤害+随机状态异常+随机束缚（冰属性，头技）。
我の慈悲：雷属性随机3至6次攻击，超过1000伤害+随机状态异常+随机束缚（雷属性，头技）。
去れ永久に：全员即死级（超过2000）伤害。
崇高なる休息：HP210回复。
我に触れるな：万能反击技，反击几乎所有攻击（留了个ペイントレード，难道是鼓励人们走捷径么），反击伤害过万（纯吓人啊……）。
开放、そして愈し：受到变化の咒言时使用，打消自身弱体状态+HP全回复，所以变化咒在本战绝对禁忌。
全てを解き放つ光：打消敌我双方全体特殊状态，会在我方强化总数超过11个，自身弱化状态超过2个的时候使用。
我は软弱を嫌う：全体伤害附加打消全部强化状态，会在我方强化超过11个的时候使用。
灭ぼす风：我方单体大伤害，必死级威力。

—— 要点 ——

攻击非常丰富多彩而强大，硬食一发必然全灭，但行动模式比较固定，需要玩家见招拆招。比较特殊的是白天和晚上去，行动模式几乎完全不同，晚上的实力明显强于白天，建议白天去挑战。白天的幼子行动模式大致是：
1回合：汝、力を捧げよ
2回合：强者への赞赏
3回合：力を见よ
4回合：我に从え
5回合：力を见よ
6回合：崇高なる休息
7回合：孤独は尊ぶ
8回合：我の怒り
9回合：我の悲しみ
10回合：我の慈悲
11回合：踊り狂え
12回合：崇高なる休息
13回合：去れ永久に或灭ぼす风

之后重复。第2回合（第14回合）依次会使用强者への赞赏、熟者への赞赏、隐者への赞赏。满足一定条件会发动我に触れるな或者踊り狂え，具体条件……不是很清楚。

第十三回合如果使出去れ永久的话必定团灭，对应方法是使用圣骑士的完全防御，或者在12回合使用挑拨技，在12回合使用挑拨的话BOSS就会改用灭ぼす风，不过攻击对象不一定是挑拨的人，有可能吹到其他人（汗）。

在12回合挑发后，13回合有小几率出我に触





れるな的

反击技，碰上了请自认倒霉吧……下个回合必定出去れ永久に，所以建议12回合挑发后13回合无论如何都不要攻击,这样在13回合出现意外后14回合才不至于手忙脚乱接不下去れ永久に。

夜间的幼子行动模式大致如下：

1回合：强者への赞赏

2回合：孤独は尊ぶ

3回合：去れ永久に

4回合：我に触れるな

5回合：踊り狂え

低概率会忽然出“我のXXX”系列的属性技。

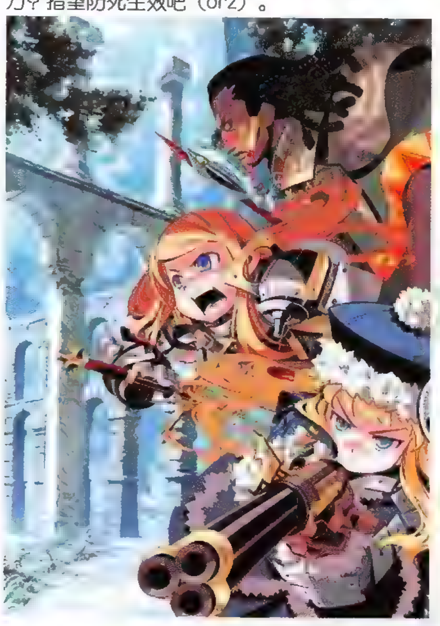
鉴于始源の幼子极为强大的行动模式，正统战斗方法取胜非常困难。不过意外的白天和晚上都有投机的方法。

战士反击法：

队伍配置是起码一个圣骑士，三个战士，圣骑士要装备盾，战士要学会战吼（ウォークライ）和反击（カウンター）。战斗前一定要蓄满FORCE,打BOSS前拆掉战士身上的防具。战斗开始后，圣骑士一直使用完全防御来抵挡幼子的攻击，战士则负责使用道具アクセラ每回合加满圣骑的force槽，抽空使用战吼提高攻击力。在幼子出强者への赞赏或者孤独は尊ぶ的回合使用反击，利用幼子口胡的攻击力将伤害返给它，从而一举将之打倒。

诅咒苏生法：

队伍保证医生和咒术师，医生要学会防死（レジストデッド），咒术师要加满运气，学会罪咎の咒言。战斗开始后医生给自己人加防死，咒术师疯狂的朝幼子下咒，虽然成功率比较低，但一旦幼子中咒，其伤害便可以返回自身…至于我方？指望防死生效吧（orz）。



品名	层数	掉落怪物	卖价	条件
魔兽の硬翼	5F	キマイラ	30000en	条件：毒状态时打倒
焰の吐息	8F	サラマンドラ	30000en	条件：用火属性打倒
锐い剑爪	10F	炎の魔人	30000en	条件：用即死攻击打倒
冰姬の剑骨	15F	スキュレー	30000en	条件：三回合以内打倒
女王の风切り羽	20F	ハルピュイア	30000en	条件：毒状态时打倒
绯绯色金の尾骨	23F	ジャガーノート	30000en	条件：物理攻击之外打倒
千手巨人の杭	28F	ヘカトンケイル	50000en	条件：用坏攻击打倒
石像の豪腕	27F	ゴーレム	50000en	条件：用即死攻击打倒
飞龙の翼	2F	ワイバーン	50000en	条件：六回合以内打倒
火龙の牙	6F	伟大なる赤龙	50000en	条件：用火属性打倒
冻てつく翼骨	13F	冰岚の支配者	50000en	条件：用冰属性打倒
雷龙のヒゲ	17F	雷鸣と共に现る者	50000en	条件：用雷属性打倒

品名	层数	掉落怪物	卖价	条件
长い针	1F	针ねずみ	15en	条件：一回合打倒
リンプン	2F	毒吹きアゲハ	20en	条件：用雷属性打倒
黑金の薄壳	4F	マイマイダイオウ	22en	条件：用冰属性打倒
纤维状の薄皮	5F	キューブゼラチン	25en	条件：用突攻击打倒
巨大な赤角	3F	シンリンサイ	26en	条件：用炎属性打倒
水晶の眼球	4F	イビルアイ	27en	条件：物理攻击之外打倒
しなやかなツル	5F	ラフレシア	30en	条件：用斩攻击打倒
穴空きの石片	6F	怪しい石像	39en	条件：用突攻击打倒
红铁のウロコ	8F	ガラガラノヅチ	41en	条件：用雷属性打倒
冻りついた纤维	10F	レッドゼラチン	48en	条件：用冰属性打倒
咒鸟の爪	10F	サクランフクロウ	65en	条件：用炎属性打倒
无伤の宿贝	13F	オオヤドカリ	65en	条件：物理攻击之外打倒
铠龙甲の芯骨	8F	ヨロイリュウ	69en	条件：用坏攻击打倒
ぬめったウロコ	11F	フィッシュマン	69en	条件：用冰属性打倒
トンボの前羽	11F	モリヤンマ	73en	条件：用雷属性打倒
カブトのヒゲ	12F	はさみカブト	75en	条件：用斩攻击打倒
ぬめった赤ウロコ	14F	レッドフィッシュ	87en	条件：用炎属性打倒
白马の蹄	11F	スレイプニル	105en	条件：脚封状态打倒
浓紫のリンプン	18F	ビッグモス	131en	条件：物理攻击之外打倒
风斩りの锐刃	18F	カマイタチ	138en	条件：用雷属性打倒
浓紫の曲がった角	20F	毒牙のイモムシ	162en	条件：用炎属性打倒
木炭のカケラ	21F	マンドレイク	162en	条件：用炎属性打倒
头青石	24F	ジュエルリザード	189en	条件：用冰属性打倒
危险なつぼみ	20F	危险な花びら	223en	条件：用即死攻击打倒
	17F	超危险な花びら	223en	条件：用即死攻击打倒
青紫の花瓣	19F	巨大な邪花	289en	条件：一回合打倒
真白银の块	25F	死灵の兵士	289en	条件：用坏攻击打倒
金刚铁の上腕	24F	白银の铳兵	375en	条件：腕封状态打倒
血涂れの大刃	13F	水边の处刑者	520en	条件：用即死攻击打倒
开口した伞	26F	ダイオウキノコ	630en	条件：用即死攻击打倒
无伤の白角	27F	トリプルホーン	688en	条件：物理攻击之外打倒
绯绯色金の骨髓	7–9F	音速の杀し屋	1110en	条件：五回合以内打倒
花切りの大镰	3F	刈り尽くす者	1280en	条件：一回合打倒
白魔石	13–14F	白雪の魔神	1780en	条件：用坏攻击打倒
土龙の剑爪	2 3F	地中の袭击者	1820en	条件：腕封状态打倒
千角兽の大角	6F	野生の千角兽	1930en	条件：头封状态打倒
咒缚のツル	17 18F	幻惑の飞南瓜	2050en	条件：全封状态打倒
剑状の肋骨	25F	ディノテイラノ	2250en	条件：突攻击以外打倒
绯绯色金の剑片	23F	绯绯色の剑兵	2330en	条件：三回合以内打倒
来访者の角	27F	冥界の来访者	4860en	条件：头封状态打倒
战斧の刃片	26F	アステリオス	5´20en	条件：腕封状态打倒
冰王の剑骨	29F	树海の冰王	7120en	条件：五回合以内打倒
铳铁の牙	30F	ディノゲーター	10000en	条件：用物理攻击打倒



后记

BOSS战讲解部分并没有给出具体的方案，因为大家的队伍搭配千差万别，并没有固定的套路，攻略里说“推荐”并不等于“必要”，“不推荐、危险”不代表“不可以”，诸位不妨尝试各种方法，组出具有自己特色的队伍。

BOSS战部分并没有写出沙罗曼蛇、翼龙、黑鳄鱼等高等FOE的战法，一来是因为篇幅有限，二来也希望给玩家留下研究的余地。每个战术都是在无数次堆尸过程中总结出来的，只要平时注意观察和思考，必然可以总结出一套适合的战术。





艾的罗曼史——SE合并五周年祭

株式会社SQUARE ENIX的合并，到现在已经有五年的时间了。作为角色扮演游戏的主创厂商，SQUARE ENIX与玩家们的不解之缘在许多RPG爱好者的心目中占据着不可替代的地位。说起来我们的《掌机迷》也是在SE两社合并的同一年诞生的，这一次，我们将用回顾与展望的方式来庆祝我们共同的第五个生日。

公司类别	株式会社
股市情报	东证1部9684，1999年8月18日上市
略称	スクエニ、SQEX
本社所在地	151-8544东京都涉谷区代々木三丁目22番7号新宿文化クイントビル
电话号码	03-5333-1555（代表）
创立日期	1975年（昭和50年）9月22日（此为ENIX前身サ-ビスセンタ-创立日期）
行业种类	情报、通信业
事业内容	游戏软件开发、贩卖
公司代表	和田洋一(代表取缔役社长、前SQUARE社长)、本多圭司（代表取缔役副社长、前ENIX社长）
流动资本	148亿8,500万日元（2007年11月30日）
总资产	2,112亿2,300万日元（2008年3月）
员工人数	3,275人（2007年9月30日）
决算期	3月31日
主要股东	福岛康博21.13%、（株）福岛企画8.73%、（株）SCE 8.51%
主要子会社	SQUARE ENIX, INC.、SQUARE ENIX LTD.、SQUARE ENIX (China) CO., LTD.、UIEvolution, Inc.、株式会社TAITO、株式会社SGラボ、Community Engine株式会社、株式会社Digital Entertainment Academy
官方网站	www.square-enix.com

唐东升　怀念齐达内……（猴子：你说的是FF9的男主角Zidane吗？）
读者资料　男，17岁，江苏省江都市江都中学，225200，QQ:574326963

公元2003年4月1日，既是西方社会的愚人节，也是日本许多公司新一个财年的开始。与其他年份的4月1日不同，这一年对于许多游戏玩家来说，有着十分重要的历史意义。就是在这一年，SQUARE与ENIX，日本两家认知度最高的以角色扮演游戏闻名于世的游戏制作公司，宣布从此之后合二为一。曾几何时，这两家公司分别以DQ和FF开创了日式角色扮演游戏的时代，在日本本土开创了一个RPG游戏的时代，并且将这种不同于西式RPG的游戏类型普及到全世界。SQUARE和ENIX的合并，虽然是在日本游戏业从全盛走向衰退的时候做出的举动，当时也被一些人看作是避免恶性竞争、减少内耗的无奈之举，但是在5年后的今天，我们重新审视这一桩业界合并事件的时候，却可以得到一个结论：当时的合并是一个正确的决策。



两社沿革

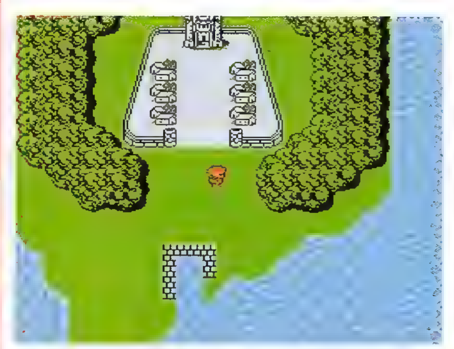
说到SQUARE ENIX的历史，这家公司最初的前身最早可以追溯到1975年，当时福岛康博（曾在后来担任ENIX社长）创办了一家以住宅情报志等生活内容为主的出版社，名字叫Service Center（服务中心）。之后该公司下属的软件开发子公司成立，因为与计算机有关，于是在为这家子公司命名的时候，他们使用了世界上第一台电子计算机ENIAC中的“EN”和传说中的不死鸟——凤凰的英文名称“PHOENIX”中的“IX”，最后得到的名字就是鼎鼎大名的ENIX。ENIX成立之初，只是从事一些电脑相关的软件开发工作，当时日本的软件开发业界以各公司独立开发为主流，而ENIX则希望从更多独立制作软件的人才中发掘出高手为己所用。1982年，日本举办了第一届游戏娱乐编程大赛，最高奖金为100万日元。当时获得最优秀编程奖的是森田和郎（后来《森田将棋》的制作人）而入选优秀编程奖的获得者名单中，有两个人的名字后来



在ENIX的历史上留下了不可磨灭的印记，他们是中村光一和堀井雄二。

在任天堂的家用游戏机Family Computer发售之后，ENIX作为早期加入的FC软件开发商，得到了任天堂的支持和提携。1985年，中村光一的《Door Door》（1982年编程大赛获奖中欧，原PC版）和堀井雄二的《港口镇连续杀人事件》都被移植到FC上，ENIX也在瞬间成为广受各层次玩家关注的软件开发商，改变了过去只开发PC游戏的形象。1986年，擅长剧本创作的堀井雄二与编程达人中村光一再度合作，加上当时在日本最受欢迎的漫画家鸟山明和享誉日本乐坛数十载的著名音乐家杉山浩一（すぎやまこういち），为ENIX在任天堂红白机上开发了日本游戏史上第一部造成轰动效应的纯文字RPG游戏——《勇者斗恶龙》。这部游戏将西式RPG中“龙与地下城”的要素与轻松活泼的日式游戏风格相结合。尽管这个游戏容量不大（只有64K），画面简单粗糙，而且不支持电池记忆，玩家们要Continue的时候必需输入密码，但是它使玩家们在游戏画面依旧十分简单的时代，除了一些单调的射击和动作游戏之外，又有了新的选择。DQ这个游戏也从此成为日本RPG的象征。在本作推出2代的时候，由于发售日并非周末，许多学生









玩家甚至翘课排队去买游戏，这样的事情一时间成为社会话题。ENIX以出版商的形象初入游戏界，在网罗了大量人才之后，在FC兴起时就成为任天堂器重的几大厂商之一。

SQUARE的起步虽然落后于ENIX，但是它能够在接下来的十几年中后来居上，使FF的人气达到和DQ平起平坐的程度，自然与它的自身实力有关。1983年，SQUARE的创建者宫本雅史在其父经营的德岛县电气工事会社“电友社”工作时，开创了下属的软件开发部门，1986年9月正式独立出来，成立了SQUARE。在1985年，正在孕育中的SQUARE与任天堂签订了FC用游戏软件开发的合同，开始为FC制作软件。但是起初几部作品影响不大，使该社在竞争激烈的游戏市场立足不稳。此时一个人的加入扭转了这一局面，坂口博信加入SQUARE的游戏开发事业之后，以同样基于欧式风格的幻想题材为世界观，构建了另外一个不朽的名作——《最终幻想》，也就是FF系列。在FF初代制作的时候，SQUARE也拥有一个由优秀人才组成的开发团队，其中的灵魂人物就是坂口博信与美籍伊朗裔的天才程序员Nasir Gebelli。FF与DQ最大的不同在于利用容量的便利和高超的编程手段，使游戏具有更优秀的画面和音乐效果。1987年，FF1在玩家当中产生了巨大轰动，随后SQUARE与这个游戏系列立刻在日本走红，之后又开发了SAGA、圣剑传说、前线任务等名作，在日本国内获得了与ENIX齐名的地位。

黄金时代

在FC和SFC时代，SQUARE与ENIX虽然互为犄角之势，但是毕竟都在同一个老东家任天堂门下吃饭，所以两社的竞争也显得时而紧张，时而缓和。像1991年和1992年，DQ4与FF4、DQ5与FF5都是同一年推出的，SQUARE意图与ENIX争夺RPG王者宝座的决心显露无疑，都是到1994年，SQUARE推出FF6的时候，ENIX却按兵不动，直到1995年12月才发售DQ6。无论哪一次竞争，DQ得到的人气总是比FF高一些，这大概是日本人先入为主的原因，总是偏爱ENIX的东西多一些。但是SQUARE的fans们也是热情高涨，到SFC时代末期，SQUARE已经差不多到达与ENIX平起平坐的地位了。

然而，随着两个任天堂黄金时代的落幕，在90年代后期掀起的新一代家用机大战开始的时候，SQUARE与ENIX做出了截然不同的选择。



张蕴竞 登出来的时候，大家都在考期中考试了吧？虽然迟了一点，百期生日快乐!高三的学长学姐们，祝你们考个好大学!
读者资料 男，17岁，广东省高州市第一种学高一7班，525200，QQ：359254531

SQUARE对于任天堂固守卡带载体的落后行为十分不满，加上和许多厂商一样不满任天堂在游戏权利金制度方面专横顽固的态度，当成立不久的SCE向它抛出绣球的时候，SQUARE毅然甩下任天堂，投入了SCE的怀抱。“卡带是80年代的游戏方式”，这句话是当时SQUARE的社长留给山内老板最后的赠别礼物。任天堂完全没有想到，一个出自自己门下的SCE，使用自己当初看不上眼的光盘游戏机PlayStation，就把原先在自己手下忠心耿耿的一帮人活生生地拉了过去。PS时代对于任天堂的电视游戏机来说简直就是一场灾难，如果不是欧美的多平台以“枪车球”为主的游戏拯救了西半球的市场，恐怕惨淡的GC时代就要提前几年到来了。与SQUARE的决然不同，ENIX始终对任天堂保持着友好的态度，虽然后来ENIX也在PS上推出了DQ7，但是当时的ENIX社长福岛康博多次前往京都的任天堂总部向山内社长解释，并且获得了谅解。更为重要的是，ENIX在N64和GB主机上都推出了支持性的作品，尤其是GB版的DQM系列，更是与口袋妖怪一样创造了掌机上手机养成游戏的奇迹。所以任天堂对ENIX的态度依旧十分温和，而SQUARE就没这么好的待遇了。自从SQUARE加入PS游戏制作之后，任天堂也同时停止了对其掌机游戏开发的支持，山内甚至放出了“就算死掉也不让它做游戏”的话语。而SQUARE似乎也没兴趣继续在落后的GB上推出新游戏，在1999年，当BANDAI推出意在同GB主机竞争的掌上游戏机Wonder Swan的时候，SQUARE开始积极地在这个平台上制作游戏,像FF、SAGA、前线任务等作品。尤其是重新制作的FF1和2代，使许多玩家在掌机上看到FC时代之后高度进化的游戏画面,感觉眼前一亮。但是也只有一亮而已。







PS时代的SQUARE推出的FF7、8、9三部作品在国际上获得了广泛好评，SQUARE在海外与EA来往甚密，分别为对方在本国的游戏提供代理，甚至将自己的海外公司合并到对方门下。日本EA成立了“EA SQUARE株式会社”，美国SQUARE也成立了“SQUARE Electronic Arts LLC”。与此同时，雄心勃勃的SQUARE预备把《最终幻想》搬上电影银幕，并且专门成立了相关的事业部，时任副社长的坂口博信担任该项目的负责人。在2001年，电影版《最终幻想 灵魂深处》问世，虽然CG画面在当时确实做到了令人不得不折服的地步，但是由于电影故事情节晦涩难懂，与FF游戏差别太大，无论是电影观众还是游戏玩家都觉得这样的作品难以接受。由于影片亏损严重，SQUARE社内面临严重的财务危机。当时SCE决定注入资本，以改善SQUARE的问题。实际上，早在SCE注资之前，SQUARE曾经私下找任天堂，借求助的机会实现两社和解。但是任天堂并没有忘记当初SQUARE背叛的一箭之仇，对于注资提出十分苛刻的条件，其中包括冻结PlayOnline的事业，这样的要求无异于乘人之危，所以SQUARE与任天堂在2001年和解的机会最终与会谈决裂告终。

但是在2002年，SQUARE又开始与任天堂讨论和好的问题。经过双方的协商，SQUARE终于在阔别多年之后重新在任天堂的主机（GBA）上开发游戏。2002年12月13日的《陆行鸟乐园》迈出了历史性的一步,2003年2月14日，由松野泰己和Quest原班人马开发的《最终幻想战略版A》

陈洋	I fell in love with a girl, but I even don't know her name! haw sad I am!（猴子：Poor boy……）
读者资料	江苏省兴化市戴窑镇东沿河路，225741，QQ：165012630

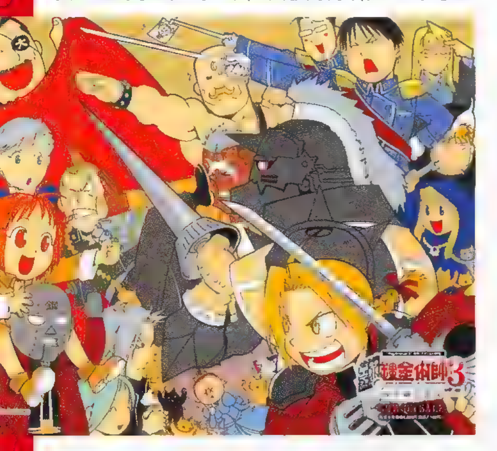
与GBA SP同日发售，这也是SQUARE以独立名义在任天堂主机上开发的最后一部作品。

SQUARE与ENIX在2002年11月26日宣布合并，但是两社正式合并必需要等到新财年的开始，也就是2003年的4月1日。在那之前，2003年3月13日在PS2上推出的《最终幻想X-2》成为该社以自己的名义发售的最后一部游戏。2003年3月29日，ENIX的《勇者斗恶龙怪兽篇 旅团之心》发售，这是ENIX以自己的名义最后一作。

中流砥柱

其实早在SE合并之初，一些不和谐的音符便暴露在外界的臆测之中。两家互为竞争关系的名流企业在几乎毫无征兆的前提下突然喜结连理，不自然的细枝末节之多简直不用刻意去分辨真伪，毕竟冰释前嫌并非是摆出高姿态的矫揉造作就能够敷衍掩盖的。还好此段姻缘没有重蹈1997年春SEGA和BANDAI这对欢喜冤家的婚变覆辙，双方在安稳度过3个月的蜜月磨合期后，将新的住宅搬迁到东京都涉谷区代代木，开始了对新经营体制的摸索探讨。

恰如《钢之炼金术师》TV版每一话片头中阿尔方斯·艾尔利克说的自白：“没有牺牲就没有获得，想要得到什么，就必须付出同等的代价，这就是炼金术的‘等价交换’原则。”这篇2001年7月开始在ENIX旗下杂志《月刊少年Gangan》上连载的漫画，大受读者的欢迎和广泛好评，单行本销量迄今已经超过 2000万卷；以《Stray Dog》出道，在第9回ENIX廿一世纪漫画赏评选中获得大奖的女性漫画家荒川弘，又乘着作品2003年10月被SE改编成原创动画持续热播的东风，于次年1月获取了第49回小学馆漫画赏。2006年3月，剧场版《钢之炼金术师：香巴拉的征服者》再度荣获第5回东京动画年原作赏、音乐赏双重奖项。有位作家评价成功的秘密在于“因为是游戏厂商，所以创作了比原来漫画更有趣的内容”。然则步满荆棘之旅的转型历程，也就在这般“等价交换”的真理下朝前蹒跚地迈进。



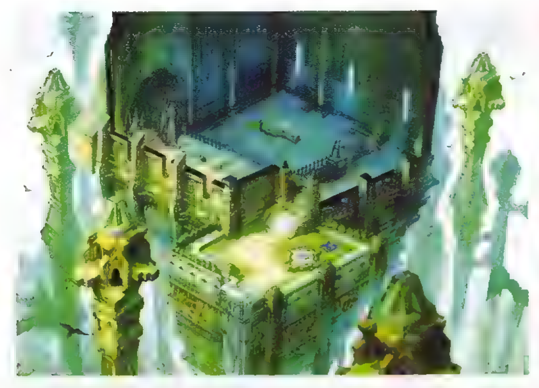
与其讲是转型，倒不如说被同化来得更贴切些。众所周知，采用策划委托制度的ENIX通过代理中、小厂商的游戏达到降低风险和经营成本的目的，而在最高经营责任者福岛康博入驻SE会长的职位后，SQUARE原先不拘泥开销花费的大作体制必然首当其冲被勒令叫停，所以合并第一年内未见有任一款看家级别的作品发售，不过这也倒给了其他厂商短暂兼宝贵的喘息调整之机。与此同时，经授权的开发公司LEVEL-5没有抱持本社养精蓄锐的心态，2004年11月，锐意制作使用独特的动画渲染技术实现柔和图像的DQ8发卖，阔别四年之久一扫前作画面一无足取的晦涩印象，并且毫无悬念地捧得了第9届CESA GAME AWARDS大赏及销售赏的双项殊荣。



就在DQ8满载盛誉归来的前一月，FF7衍生系列的第二弹——DVD映像作品《降临之子》(Advent Children)发行，连续2年参加威尼斯国际电影节的本片尽管获取了意料之中的成功，但没有能够变成索尼力推umd媒体的保驾护航利器，PSP在日本亦彻底沦为NDS的跟班。此外，株式会社TAITO也于同一时刻被SE收购，正式纳入旗下的子会社行列。

从SE官网对外公开的役员一览页面里不难发现，10位管理层当中有6名是原SQUARE的高层代表，过半的席位比例意味着什么不言而喻。对于被称为 ENIX创业重臣的SE现任执行副社长本多圭司先生，自2001年11月调离本部出任网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司的董事长以来，现在时任SE中国董事长的情况则几乎形同如流放无异。不光如此，身为社内最大股份持

郭嘉琦	我的PSP只是暂时寄放在了PG编辑部内，总有一天我会拿回来的！（某编：看来又得搬家了……）
读者资料	男，16岁，北京市海淀区林大北路九号院4楼一单元401，100083



结语：

SE作为始终走在业界前端的超一流厂商，其会社沿革的变迁影射了日本市场兴衰交替的宿命轮回。新次世代战争已经于前年末打响，这场有望刷新史上最惨烈称号的转折点战役，将直接决出占有全球1／3份额的家用机市场头把交椅。面对研发费用节节攀升的摩尔定律，SE的经营理念与其讲是明哲自保，还不如说是向硬件厂商妥协的无奈举措。在索尼变相重演“雅达利地震”（Atari Shock）的事件后，往昔SE左右业界格局的魄力业已江河日下；况且寄生于单一物种的做法太过危险，到最后被宿主反噬的可能性也变得越来越发暖昧起来。

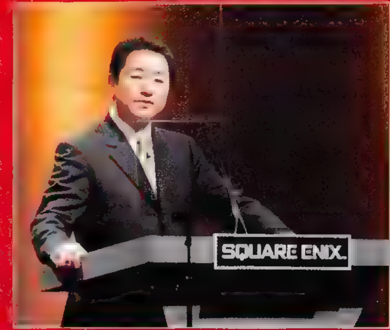
竞争是产业发展的原动力。凭一己之身与三家巨鳄级企业周旋博弈的SE，尽量维系着业界的微妙平衡，然力不从心的疲态已初露端倪。老牌厂商如NAMCO都选择把游戏部门嫁入BANDAI阁内借以提升作品的号召度，CAPCOM更是让部分制作人另起炉灶乘机施放扰乱对手视线的烟幕弹。有鉴于此，笔者完全可以相信FF11只是SE在明处向微软投桃送李的砝码，就好比第2开发事业部长河津秋敏实际上是同任天堂进行联络沟通的协调员；而一旦促成天下三足鼎立的理想局面，北濑佳范的坐镇定然是众望所归的圆满愿景，在其影响下崛起的野村哲也则是SE继续领骚业界的制胜瑰宝。

有者的福岛康博已退居幕后（2005年6月任名誉会长至今），颠覆管理层席位的比例顺次也基本无望，但原ENIX却早就完成了对原SQUARE的殖民化进程，外包和代理的做法已经无孔不入渗透进SE新的经营体制当中。虽然从公司的角度出发这并不是件什么坏事，恰恰相反，依靠开发周期相对较短的二线游戏回收成本，又可以协助精品大作筹集启动的必要资金，不失为一种有效规避投资风险的手段。或许也正是因为如此，促使社内发生了一连串的人事地震及人员变革，那些觉察到会社理念与自己所坚持的信念渐行渐远乃至相悖的时刻，纷纷选择跳槽到别的公司，有能力者如坂口博信组建了株式会社MistWalker，重回制作人的第一前线；而留守者如北濑佳范则扛起了大梁重担，利用公司的现有资源尝试开辟出一片崭新的天地。

附录：SE旗下10个开发部门今昔对比

2003年末，SE在日本漫画刊物《V JUMP》上公布了自4月1日两社合并后，新公司内各开发团队的状况。原SQUARE旗下的8个开发团队加上原ENIX旗下的2支开发团队，共同组成了SE这个当时在日本最大的游戏制作公司里的10个分工不同的独立开发团体。以下为当期杂志中报道的各开发部门相关资料。

（注：这里首先要搞清楚SE开发游戏与发行游戏之间的区别，由于SQUARE与ENIX本身经营方式的不同，两家的经营模式有很大差别。简单来说，SQUARE的游戏是自己开发，而ENIX主要是委托开发。要评价SE的开发实力，这两种模式还是应该分别对待，代理的比如《星海传说》、《龙背上的骑兵》等等，当然不能不说，但是与SE本社开发实力关系不大。DQ与《富豪街》这样的游戏，因为原ENIX方人员在项目策划中占有很重要的地位，所以要归为SE本身实力的计算范畴。）



第1开发事业部

部长：北濑佳范、通常员工150名（最多300名）、男女比例6：4
最新作品：最终幻想10-2国际版+最终任务(PS2)
现状：新项目正在开发中，将会在近期内公布，新作将会加入很多前卫的东西。
5年后的现状：第一开发部是核心部门，PS2时代最重要的几款作品FF10、FF10-2、KH两代，还有去年PSP上最催人泪下的CCFF7都是他们做的。今年底预定放出的FF13试玩版将会有什么样的表现，我们拭目以待，至少第一开发部作品的整体水平在业界仍然是出类拔萃的。

第2开发事业部

部长：河津秋敏、员工不到100人、男女比例4：1
最新作品：最终幻想水晶编年史（NGC）
现状：新作品已在开发中，但现在还不能对外公开宣布，认为游戏只是工具，因此游玩方式应由玩家自己决定。而因为河津部长非常讨厌烟味，所以工作场所实行严格禁烟。
5年后的现状：第二开发部制作了世界销量过百万的FFCC以及不少掌机作品（部分外包，负责监制），加上05年上半年表现出色的复刻版《浪漫沙加～吟游诗人之歌》，整体来说这个部门的表现也可圈可点。另外河津秋敏在去年辞掉了董事的职务，重新返回第二开发部的制作前线，由他接手负责的伊瓦利斯系列的新动向值得关注。



第3开发事业部

部长：田中弘道、员工61人、男女比例6：1
最新作品：最终幻想11～吉拉特的幻影（PS2）
现状：没有新作品公布，开发团队正在为FF11开发最新的连接手机的紧急呼叫系统。
5年后的现状：第三开发部负责FF11的整体运作，从目前SE的经营状况来看，其贡献度不亚于第一开发部。比较可惜的是由于FF11占用太多资源，此部门几乎在单机玩家眼界中消失。但随着DS版FF3与FF4的相继重制（这两作的监制都是田中弘道），我们可以看到此部门目前已经成为了SE抢滩掌机平台的排头兵，也许说不定就在今年什么时候还会发表FF5的DS重制版。

第4开发事业部

部长：松野泰己、员工100人以上、男女比例8：2
最新作品：最终幻想战略进化版（GBA）
现状：将会在今年秋季正式公布FF12的资料。
5年后的现状：松野泰己在FF12的开发中途因病退出并于不久后离职，现在的部长是谁暂时不详（考虑到FF12后期由河津秋敏指挥开发，而且松野泰己构筑的伊瓦利斯世界观目前也是由他接手负责，猜测河津秋敏有可能兼任这个部门的部长）。无论是从之前的FFT系列还是获得了满分评价的FF12来看，第四开发部的作品质量是可以让人放心的，甚至可以说这是SE目前唯一一个保持了“出手即是精品”的部门。

第5开发事业部

部长：平田裕介、员工100名、男女比例8：2
最新作品：全明星职业摔跤3（PS2）
现状：在大阪和东京都有事业部，现在没有新信息提供。
5年后的现状：第五开发部在体育游戏方面有着自己的贡献，DS上的《马力欧篮球》就是他们负责开发的。由于这本身并非SE特长，之前没有关心过的玩家以后也不用关心。

第6开发事业部

部长：土田敏郎、员工57名、男女比例50：1
最新作品：前线任务3（PS2）
现状：PS的FM复刻版和PS2的FM4已开始制作，开发团队希望能在不同的层次开发这个系列。因

喻凯达	人生最大悲剧，就是辛苦买了小P，就被天下无敌大混球偷了。（某编：盗贼这份很有钱途的职业最近很流行？）
读者资料	男，13岁，福建省福州市晋安区琴庭统建新村52号，350001



为开发人员比较多，所以女性比较少。

5年后的现状： 第六开发部的FM网络版仍在运营，今年5月还有DS版的FM 2089，虽然关注的人不是很多，但从FANS的角度来看，这个开发部的作品并没有让人失望。尽管DS版的销量也不会高，但只要能吸引住死忠就是成功。

第7开发事业部

部长： 时田贵司、员工约20名、男女比例9：1

最新作品： 半熟英雄4（PS2）

现状： 新作品已在开发中，预定2004年发售。

5年后的现状： 第七开发部05年上半年的两款半熟作品（DS版外包给neverland）质量与销量平平，由此引来一些玩家的不满。目前似乎已经被人淡忘了。

第8开发事业部

部长： 石井浩一、员工7名、男女比例5：2

最新作品： 新约圣剑传说（GBA）

现状： 没有新消息，但《圣剑》系列将会确立为王道“梦幻”系列。



5年后的现状： 第八开发部在合并后很长时间都一直没什么动作，但随着前年底PS2的《圣剑传说4》和去年初DS的《圣剑传说～玛娜英雄》相继崩，几乎等于为《圣剑》系列这块金子招牌画上了一个句号。不晓得这个部门有没有被解散。

第9开发事业部（原ENIX的DQ课）

部长： 三宅有、员工11人、男女比例7：3

最新作品： 勇者斗恶龙5、剑神勇者斗恶龙(Wii)

现状： 负责DQ本篇、怪兽篇、剑神篇等DQ系列游戏，主要负责DQ8的统筹工作，而DQ系列之父堀井雄二先生每周都会来探访他们。

5年后的现状： 第九开发部有DQ一系列作品需要协调，《史莱姆冒险》与《DQ怪兽篇》及今年的DQ5复刻版都是看点。原ENIX的特点是质量稳定，这个部门的风格也是这样。



第10开发事业部（原ENIX）

部长： 齐藤阳介、员工16名、男女比例5：1

现状： 全由游戏制作人组成，正在负责3款游戏。部长齐藤会参与FF11的制作，虽然已在讨论《星之海洋3》的完整版，但现在还没有任何资料要公布。

5年后的现状： 第十开发部是tri-Ace（代表作是《星之海洋》系列和《北欧女神传》系列）的上司，钢炼系列作品也由他们负责，对于这种动漫改编作品，还是不要抱有太大期望才好。另外齐藤阳介还是网络游戏《魔力宝贝》的制作人，可能也参与了预定于今年内发售的DQ9开发。



一天一苹果萌狼来找我

——萌狼的掌上经商剧

关于狼这个话题，日本人从来都不会失去兴趣。

给孩子读的睡前故事，扮成外婆的大灰狼，一心要把小红帽吞进肚子里——然而事后被证明了该狼不过是个该死的罗莉控，而且也因此衍生出了“你知道小红帽为什么是平胸吗——因为她的奶奶被大灰狼吃掉了”的烂笑话。（暗凌：－_－# 刚才不还说是外婆的吗！）

给成年人看的电影童话，羊与狼相识相知，虽然不晓得最后有没有真的相恋，但关于翡翠森林的那个故事，前两年的确火了个底朝天——但我始终觉得那只狼的眼神很猥亵，就跟露琪每次挑逗我时的表情一模一样。（暗凌：－_－## 不要扯出无关的人来呀！）

还有发生在成年人与未成年人之间的童话：在早晨拥挤的地铁上，叔叔微笑地抚摩着少女，然后露出了痴迷的眼神，少女不解地问“叔叔你是谁呀”，叔叔慈祥地回答“吾乃电车之狼也”——以下省略五百字。（暗凌：－_－### 你到底把我们当什么杂志了！？）

以此论证，人与狼之间本就是密不可分的。难怪闽南语里通常会把“人”发音作“狼”，明明一句香艳无比的“那一晚，一个喷火女人向我走来”，到了嘴边就成了“那一晚，一个喷火女狼向我走来”，恐怖故事就此诞生。

下面将要讲述的故事，依然跟人与狼有关。一人，一狼，一马车，走着走着，然后……他们就相爱了……（暗凌：－_－#### 你不要把它描述成是很奇怪的故事好不好！）

一提到《狼与香辛料》这个书名，就很容易让人浮想联翩地幻想起将野生土狼（跟鸡一个道理——家养的不香）拔毛烫水，丢到锅里慢炖，起锅前撒上五香八角桂皮调味，肉质细嫩，入口松软——除了菜市场上比较难买的到新鲜狼肉之外，说这是家庭主妇必备的烹饪教学书，没人会怀疑吧？（暗凌：就算是冷冻的也买不到好不好？？？）

然而这偏偏就不是本烹饪书，封面上一个清新可爱的女孩子冲你灿烂地微笑，蛮腰扭曲得仿佛要折断，再加上封底不时出现一个红艳的苹果——好吧，其实这是一本七日健康减肥指南……喂，喂！

躲在角落里说是“这是一本讲述卫宫士狼如何被后宫阉割的故事”的，请等着收TYPE-MOON的律师函吧——我承认这条不好笑，请原谅我的凑字数行为。

故事的一开始，从长着胡子的行游商人罗伦斯来到一个收获麦子的村庄展开序幕。基本上以罗伦斯的长相，再过个两年就能配副眼镜去第三新东京市调教少年少女了，然而在动画里的一开嗓，腹黑皇子鲁路修被贬入民间，五阿哥陪着小燕子驻守田园的音色就冒了出来，多的是福山润的粉丝少女掩面哭泣：“罗伦斯你是个大BAGA，别的地方再长都没关系，可谁让你长那么长的胡子的！”（暗凌：你到底以为我们杂志的尺度是有多宽呀！）

所谓的行游商人，绝对不如吟游诗人来得那么浪漫。诗人们大多举着竖琴东边一个村庄免费歌唱，西边一个城市免费歌唱，中间环游十个小镇还是在免费歌唱——咦？他们到底哪来的钱去王城武器店买魔攻+50的月之竖琴的？？而商人们则是东边买进大米，贩到西边卖掉赚差价。由于自小我们就在KOEI的老不正经灌输下对三国武将产生了“一二三代之后总要出脱衣麻将”的误解，因此像罗伦斯这种贩卖大米和水果的小把戏，我们通常会以“大航海时代之中世纪陆地版”概括剧情内容——据说有款叫做“全罗莉时代”的同人游戏，早期迅速致富的秘籍是在东边买进5个日

李祥	趁自己还年轻，多给自己的游戏生涯补课，别给我们的未来留下遗憾。
读者资料	男，21岁，北京市朝阳区六里屯甜水园西里1号楼3单元301，100026

本罗莉，然后卖到西边德国去的话就会有三倍的差价哦！——喂！这是哪来的怪游戏！

在罗伦斯歇脚的帕斯洛耶村里，每年一到丰收的时节总有个祭祀的活动。相传在这片土地上有着丰收之神贤狼赫萝的保佑，为了感谢她的功德，村子里的人谁割下了田里的最后一把麦子，就会成为该年的贤狼化身，要戴上面具被关进谷仓(禁闭之少女么…）。于是在罗伦斯不怀好意地注视下，淳朴少女克洛维被推进了谷仓里，坐在电视机前的观众用脚指头想也知道接下来这男人就该在半夜里潜进谷仓了——难道女主角还没登场，这故事就已经开始崩坏了不成？（暗凌：想太多的人就只有你好不好！）

好在原作者悬崖勒马——哦不，是悬崖勒骡，罗伦斯没当成谷仓之狼，却带走了当地人为感谢他常年生意上的照顾而送他的麦子，于是故事顺理成章地发展成为向下一个城市进发去卖货盈利，只不过漫长乏味的旅途上多少还要来点插曲：当罗伦斯朝着马车的货柜望去的时候，一具裸女的躯体赫然出现在他的眼前！

基本上，裸女这种东西对于观众的冲击力还是相当大的。想当年绫波丽惊世骇俗地一裸，震惊得令无数宅男快要把录象机的倒退和暂停键按到塌陷；去年汤唯再次毫无保留地一裸，依然让网上“色戒 未剪辑”成为年度搜索频率最高的关键词——由此可见，这年头要想红就得脱，不管你是御姐还是罗莉，只要脱了就是好戏，要是哪天这“掌上动漫坛”也不火了，绫小路全裸写作一样要搏命赚人气！（暗凌：我们并没有想看你全骡！真的！）因此当货柜里的裸女睁开双眼的时候，我们接下来听到的，便是她黯然销魂的言语：“伦斯，我们来拍照吧……”——这故事，继续崩坏了。（暗凌：－_－#艳[哔——]门那玩意已经平息很久了，你还惹出来做什么！）

遗憾的是，在那个年代并没有相机也没有320万像素的拍照手机，裸女仰天长啸之后，云破月现，在一片银白明亮的氛围中男性观众们还来不及欢呼，照例又是长发遮住了重点，任你风吹雨打它都决不飘扬，难免引起一番“别的片子里没风的时候少女的头发都舞得跟风车似的，怎么这片子里就算有风那头发也坠得跟船锚一般”的感慨。

贤狼赫萝，本作的第一女主角……呃，第一母主角……唔，第一雌主角……我到底该用哪个词好呢？（暗凌：你是想找死吗？！）自正式登场后就引发了从未间断过的各种话题。对于罗伦斯而言，从天而降一个漂亮的全裸少女让他完全无法接受，直到对方解释了她其实是狼变成的人形之后才平静下来——喂！不管怎么想，罗伦斯你的反应都太奇怪了吧！！为了遵守多年前与一位少年的约定，赫萝就数百年地寄宿在这片田野中，而如今她打算让已经肥沃的土地自己养育村民，她则希望能够回到北方的家乡，一偿思乡之情。出于“裸狼在下下个城镇里可以交换狸猫，赚取五倍差价”的盘算，罗伦斯答应了赫萝同行的请求。（暗凌：你有那么值钱么！？）

以角色的萌属性而言，赫萝的少女外表虽然讨喜，可一口一个“奴家”之类的古语口气，还是曝露出了“我不是林妹妹，我是狼外婆”的事实。发怒时会变红的双眼看起来可疑得与猎人里某酷拉某皮卡有血缘关系，摆在身后的尾巴也很让人联想起“官人，我快要现原形了”的白素贞式台词，至于竖立在头顶的狼耳嘛……我知道你一定跟我一样，很好奇在她被长发挡住的脸颊两侧到底会是个什么模样吧？！（暗凌：你果然吃饱了撑的……）与罗伦斯同行前就事先做了预告：“一旦我喝了鲜血或者吃了麦穗，我就会变回原形”——在这么严肃地说着对白的同时，她严肃地从背后拿出了苹果，然后严肃地开吃……

偏偏在确认赫萝身份时的罗伦斯，非得提出了要“欣赏”赫萝原形的要求。犹豫着“不是我不变形，只是我一变形人气就得跌”的赫萝为了表明自己是个货真价实的好狼，嚼着麦穗就瞬间巨大化成了张牙舞爪的巨狼——然而罗伦斯根本也就没有看到这一幕，昏死过去前他所看到的最后一个画面，大概就是赫萝在巨大化的一刹那，全裸身上也巨大化的三点……这个老不羞！（暗凌：羞耻的人只有你好不好！）事实证明，美型才是一切人气的根源，即便狼化的赫萝也千真万确地全裸，可《动物世界》从来就没给全裸的猫啊狗啊猴子啊野猪啊打马赛克，狼化的赫萝也从来没有引来死宅男们“我兴奋了”“我已经控制不住了”之类的尖叫（……）。类似的例子还有杀生丸，他狗化（这话怎么听起来像骂人?)之后的人气也是狂跌，现在已经跌破沪深指数1500点。

虽说狼耳的设定的确有在借鉴了“猫耳很萌、兔耳也很萌、总之在人类脑袋上插两个兽耳就很萌”



的潮流风气（有本事你放个黄鼠狼的耳朵去……），但既然有了《银魂》里的“史上最崩猫耳女服务生”做前车之鉴，所以光靠耳朵就想萌翻一帮见多了大风浪的大老爷们，只怕罗伦斯这个比正牌女主角还要爱脱的男人也会觉得心力交猝。于是乎在“可以识破所有谎言的耳朵”以及“能够闻到千里之外的鼻子”的双重簇拥下，“尽管让任何人来脱的身体”与“随时随地都可以当被子盖的尾巴”两大能力隆重登场——接下来我们只要等着赫萝大喊一声“谎言之尾、千里之鼻、全裸之身、被子之尾——吾乃布雷斯塔警长呀唬！”然后变身就好了。（暗凌：－_－b 你到底要我怎么跟读者解释布雷斯塔警长是谁呢……）

随即踏上了旅途的二人，即便有着“一个光用胡子就能扎死对手的男人，以及一个随时可以狼化渐成修罗的少女”这样十分魔幻的设定，可之后的剧情里既没有名叫晓的组织需要战斗，也不需要打赢破面去拯救小红帽的情节安排，男人和女狼就那么平静地从一个镇子旅行到另一个镇子，平淡得让人连呵欠都懒得打出来。

然而要是任故事这么波澜不惊这么平凡无奇下去，这作品也就毁了。为了让赫萝身为贤狼的这一设定，不至于被浪费成“那男人白天跟牧羊女厮混，晚上就个小女狼风流”的八卦素材，首个以正式对手出现的组织，便是教会。

说到教会，在日本ACG作品中频繁登场的这个组织，实在不见得会是什么“我在马路边拣到一分钱，把它交到神父叔叔手里边”的友善团体（实际的情况应该是因为收到了太多罗莉正太交来的一分钱，所以该教会富可敌国吧？——唬！欺负我大中华正太罗莉多不是？）。在《圣女贞德》里把贞德推上刑场的是教会，在《DMC4》里被但丁当屠宰场杀得血溅四处的也是教会，至于一贯眷养的各色修女嘛，不仅有一见到想要减肥的拳击手就暗送芳心的美貌修女，也会有跑到人家军官家里撕窗帘做衣服然后还做了正太继母的奇怪修女（没看过《音乐之声》的可以去补一下，穿窗帘布的洋罗莉也很萌）——正是这么一个光是听起来就充满了“应该有触手吧？”“修女服开叉都很高吧？”“神父冷酷的镜片很萌呀！”“喂！！”等猜测置疑的神秘机构，成了《狼与香辛料》里“艰难险阻全不怕，只要变身就搞定”（暗凌：你没押韵耶！）的无敌赫萝唯一忌惮的死对头。

在银币流通事件里，因为被情报小贩欺骗，差点买入即将降低含银量的崔尼银币的罗伦斯，在联合了熟识的商会进行反击后遭到追杀。出现在赫萝面前的危险阴影竟然就是之前被观众误以为会在谷仓里被推倒但实际上罗伦斯却落跑的克洛维（暗凌：……）。这个对赫萝充满了憎恨的少女，口口声声说着是希望村人从此从被贤狼任意操控田地是否丰收的阴影下解放出来，但实际上却是因为“喵的，在你眼中我还不如一只狗”的虚荣心在作祟（暗凌：有你这么说话的么……）。于是当她理直气壮地抓住赫萝的时候，她一张口竟然就是我们儿时听起来极为耳熟的台词：“再哭，再哭就把你送到教会去！”（……奶奶一向说的不都是“送给老妖婆子去”么？）

被囚禁的赫萝首次激发了罗伦斯的英雄气概，在商会的协助下，他成功地将赫萝救出地牢，然而随即闻风赶到的克洛维再次堵截在二人面前，现场逼罗伦斯择其一而共存之。后宫式的幻想就此破灭，之前还抱有“篱笆、女人和狗”式的两全其美奢望的男性观众就此死心，罗伦斯恩断情绝地一声令下，赫萝立刻巨大化将敌人全数扫清——罗伦斯先生，您敢情是把自己当成召唤士猛兽使了不成？

尽管原作者支仓冻砂一直极力辩解说“《狼与香辛料》绝对不是魔幻剧啊绝对不是”，然而不仅赫萝随时可以变身成巨狼来代表麦穗消灭你（误）显得很魔幻，一天二十四小时跟一个外貌为妙龄少女内在为“来，姐姐可以教你很多事情哦”（“应该是婆婆吧？”“…………”）的超龄雌狼在一起却依然关系清白，就更显得这故事魔幻得有些不可思议。（“我一直很怀疑某天罗伦斯醒来以后发现自己搂着一头狼会很震惊。”“再震惊也比不过许仙早上起来发现自己被条蛇缠住来的震惊吧？”“喂！你今天摆明了跟白素贞过不去吗！”）尤其当观众都习惯了两个人共处时动不动就“今天天很热，所以要脱光了喝啤酒”“今天天很热，所以要脱光了吃苹果”的举动时，反而会一遇到新来的观众要置疑这二人之间的关系时，就会本能性地跳出“你看他们都脱光了，多清白呀”的辩解词了。（暗凌：你那是哪门子的辩解词？！）直到随着故事的发展，牧羊女诺尔拉从草原里蹦跳入镜，男性观众才从这既治愈又挑逗的剧情中挣扎着振作起来：“原来不是篱笆、女人和狗，而是辘轳、女人和井呀！”——我说你们到底都安的什么心？

相比起克洛维的用心险恶，诺尔拉的天真无邪首先就激发起了怪叔叔们“来，哥哥可以教你很多事情哦”的泛滥爱心（所以说罗莉控的道德真败坏……）。身为教会收养的孤女（罗莉控们此刻一定很想加入教



周琳桦 过了6月9号，各位同志们就能花三个月时间来恶补亲爱的game啦！
读者资料 女，18岁，上海市沪青平公路635弄26号602室，201105

会……)，诺尔拉常年坚持为教会放牧来赚取微薄的收入。尽管每年赚到的钱离她想要开设服装店的梦想天差地远，但她出神入化的操狗功（这话听着怎么怪怪的……)还是令她以“最强牧羊女”的头衔，深得出入南门的男性商人的喜爱——“为什么没有女性商人？”“女性商人请走北门，那边有‘最强的牧羊男’在等候。”“那要是不男不女的商人怎么办？”“西门已经为您准备好了‘最强的牧羊人妖’，包您满意。”“喂，喂！！”

沉迷于诺尔拉美色的罗伦斯，终于引来了赫萝铺天盖地的妒火。历经了漫长的行商之旅，人家李华梅连孙子都抱上了可这边还丝毫都没进展的男女主角之间，爱情的戏码才总算是姗姗来迟。心思再次在一罗莉一萌狼之间浮动的罗伦斯，这次不再打银币的主意而是直接把目光瞄上了黄金，果然男人一有钱就会变坏是千古不变的真理，男性观众们几乎都能嗅到了一男一女一狼携手奔向夕阳的危险气息。（暗凌：你又在想什么那？）

可惜贤狼的占有欲远远超出了观众的想象，当黄金事件发展成为商会的背信弃义之后，被阴谋算计了的赫萝终于爆发，再次巨大化地将一票男人全推倒在地，电视机前沸腾的全是男人们热泪盈眶的欢呼：“GOGOGO，赫萝你尽情地兽性大发吧！”动作场面上演完毕，接下来还是要照顾到女性观众们那多情又柔弱的心灵，当赫萝与诺尔拉最终正面对决之时，罗伦斯不假思索地将一个名字喊出口——到底他喊的是谁呢？广告之后就将揭晓！（找死了不是！？）

虽然爱情戏时至今日已经俨然取代了那繁琐又枯燥的行商教学，成为《狼与香辛料》目前正在连载中的小说的主要卖点（相信我，纯爱这东西撑不了多久，接下来就一定会朝着人兽的禁忌话题沉沦的……），然而罗伦斯这个明明在乎对方在乎得要死却嘴上始终不肯承认的个性，也实在是有够娇蛮有够别扭有够蹭的累。为了挽留决意离去的赫萝，他脱口而出的竟然是“你知道被你撑坏的衣服值多少钱吗？就算追到天涯海角我也要追回这笔债”；而当赫萝问起在最后关头他到底喊的是谁的名字的时候，他也只会以“因为你的名字比较短，所以喊的是你”作为答案——要说可爱吧，这个胡子男的羞涩和单纯也真够可爱；要说下流吧，看赫萝的裸体次数比看自己都多的剧情安排也着实下流。偏偏这个男人就赢得了新时代大萌狼的芳心，在一口一个“汝给奴家跪下”的呼喝里(“咋！”“你当你是在拍清宫戏那！”）的呼喝里，一人一狼一马车，渐行渐远。

有人气的东西从来就不缺周边商品的支持，然而出乎众多死宅男意外的是，官方在动画版开播以后率先推出的，不是1：1可动形衣服自由穿脱赫萝手办(有这种东西么…)，而是登陆于NDS平台的同名游戏一款。

NDS版的《狼与香辛料》在剧情上取汲自原作小说的第1~3卷，从二人的初遇开始，到四处旅行经商，整个流程侧重于商业经营，基本可以看成是“大萌狼时代”的进化版——考虑到赫萝天生就喜欢脱衣服，所以之后PSP版《雀 萌狼无双》的游戏开发计划大概也已经列入了进程中……（暗凌：–_–b 乱造谣言是会遭报应的！）



尽管经商是游戏的主题，但这不代表游戏就会在一片枯燥的买进卖出声中被玩家扔到角落里积灰（唬！我从小到大在菜市场砍价就没砍成功过！）。游戏的进行过程中还要注重与赫萝培养好感度，当好感度达到一定数值后，赫萝就会脱衣……哦不，是与罗伦斯进入完美结局，因此游戏中在选择对话选项时一定要仔细斟酌哦！

这年头貌似很流行吃苹果。

不仅某死神吃不到苹果就会全身痉挛，某萌狼吃不到苹果也会愤怒地泪奔——如果哪一天你看见一只狸猫在街头痛苦地抽筋翻白眼的话，不要怀疑，他正为了装萌而扑倒在苹果摊前。

然而苹果吃多了总会吃腻，少女看多了也会想换只雌狼（误），于是赫萝爱上了蜂蜜渍蜜桃，罗伦斯爱上了松软大毛皮，即便我们总是会因为这一人一狼的斗嘴而爆出笑声，但看习惯了两人同坐的马车，谁也不会希望其中一人寂寞地离开。

旅行就是要结伴而行，多一个人看夕阳会觉得美好，多一个人捧雪花会觉得浪漫。但愿这段旅途会永远走下去，但愿两人的微笑会越来越暖，但愿死宅男们的心声会越来越纯洁：

“只要你脱衣服给大哥哥看的话，就给你吃蜂蜜渍蜜桃哦！”

“不要回北方森林了，大哥哥的家里有很多红富士苹果哦！”

喂！你们到底有完没完？！ 文/绫小路义行

POCKET STADIUM

口袋运动会

这个版块是为了让大家了解游戏中的体育世界而诞生的，喜欢运动的朋友请不要错过。

高尔夫，一种用球棒将球击打进入地面小洞的运动。这项运动并不激烈，但是却受到了无数人的喜爱，尤其是各界的明星们，闲暇之时高尔夫是他们最喜爱的活动之一。无论是足球明星，演艺明星还是商界要人，高尔夫成了他们休闲放松和社交的重要方式。

高尔夫是荷兰语“KOLF”的音译，有关高尔夫的起源目前大致有三种说法。一说起源于荷兰，相传在1000多年前，放羊的牧童们闲暇时，常常用手里的牧羊棍打击小石头，久而久之他们就经常比谁击得远、击得准，或二者兼而有之。二说起源于苏格兰。在苏格兰有两种说法，其一认为是苏格兰牧羊人在放羊时发现了这种妙趣横生的“击石入窝”的游戏。其二，据说十五世纪初，驻守在苏格兰北海沿岸的圣安德鲁斯城的士兵们在训练之余，经常在草地上进行一种击球入穴的游戏，从而衍生出了高尔夫。而且据考证，“KOLF”这个词在1457年就出现在了苏格兰的议会文件中。当时苏格兰的国技是射箭，但是自从高尔夫出现之后将很多的年轻人从射箭吸引到了高尔夫上，导致苏





格兰国会颁布了一项“完全停止并且取缔高尔夫球”的法令。三说起源于中国。据历史记载，中国早在唐朝就出现了一种叫做“捶丸”的体育活动，酷似高尔夫运动。顾名思义，捶者击也，丸者球也，并且是击球入洞。宋元之际，“捶丸”活动流行于我国北方民间。

不论高尔夫起源于那里，但它是一项不折不扣的“贵族运动”。无论对装备还是场地都有着严格的要求，一般的老百姓根本享受不起。即便是近年出现的“平民高尔夫”（只能站在原地向远处击球），也无法让爱好者完全体验到在真正的高尔夫球场击球的爽快感。所以，有关的游戏就出现了。

高尔夫球的游戏在掌机平台上得到了很好的发展，特别是当PSP和NDS这两款掌机发售之后，高尔夫游戏就像获得了新生一样。在掌机平台上，最为知名的高尔夫游戏有两款，分别是SCE的《大众高尔夫》和EA的《老虎·伍兹高尔夫》。

日本人对高尔夫有着特别的喜爱，因此《大众高尔夫》在日本可谓一款“国民级游戏”。自在PS系主机上诞生以来，几乎每作都有过百万的销量。特别是在PSP上，《大众高尔夫》和《大

张鹏	学校附近没有卖《PG》的地方，郁闷……
读者资料	男，19岁，北京市昌平区府学路27号中国政法大学7-07-4信箱，102200



众高尔夫2》走进了每一个玩家的手中，大家可以随时随地地体验一把挥杆的感觉。《大众高尔夫2》与前作相比强化了联机对战模式，玩家可以方便地查看对手资料。在画面显示上也进行了更新。除此之外，还增加了数个新场地，在入手物品和服装上也达到了一个新的高度。还加入了“探宝”的要素。玩家需要通过不断比赛来获得新场地、新人物，也可以在球场中溜达溜达，没准在哪就会看到一个宝箱。在手感上没有太大变化，无论玩家有没有玩过前作或是系列作品都可以轻松上手。这也是《大众高尔夫》系列的一个特点。

日本并没有什么知名的职业高尔夫选手，但是无论你喜不喜欢高尔夫，你应该都听过“老虎·伍兹”这个名字。自1997年转为职业选手，参加高尔夫名人赛以来，伍兹的名字就一直和“冠军”、“记录”这两个词联系在一起。成功的职业生涯不仅将无数个冠军头衔收入囊中，更是让EA这样的游戏界大鳄前来拜访，为其推出了个人游戏系列《泰格·伍兹高尔夫巡回赛》。相比《大众高尔夫》系列，《泰格·伍兹》系列在操作上有那么一点难度，不过也仅仅限于刚刚上手的时候，玩家熟悉之后就完全没有问题了。和EA其他的体育游戏一样，“实名”等真实内容也是本作的一大特点。熟悉高尔夫历史的玩家们可以亲手操纵那些曾经的明星们，用着知名厂商提供的高科技装备，在富有盛名的球场比赛，这是一种无与伦比的享受。

下面为大家介绍一下伍兹的大致夺冠经历：

2006年 别克邀请赛、迪拜沙漠精英赛、福特锦标赛、英国公开赛、美国PGA锦标赛。

2005年 别克邀请赛、福特锦标赛、美国名人赛、英国公开赛、美国运通锦标赛、NEC邀请赛。

2004年 埃森图勒比洞锦标赛。

2003年 美国运通锦标赛、西部公开赛、希尔湾邀请赛、别克邀请赛、埃森图勒比洞锦标赛。

2002年 美国公开赛、美国名人赛、大满贯高球赛、美国运通锦标赛、别克公开赛、德国银行–SAP欧洲公开赛、希尔湾邀请赛。

2001年 美国名人赛、世界挑战赛、NEC邀请赛、纪念巡回赛、德国银行–SAP欧洲公开赛、球员锦标赛、希尔湾邀请赛、尊尼霍加精英赛。

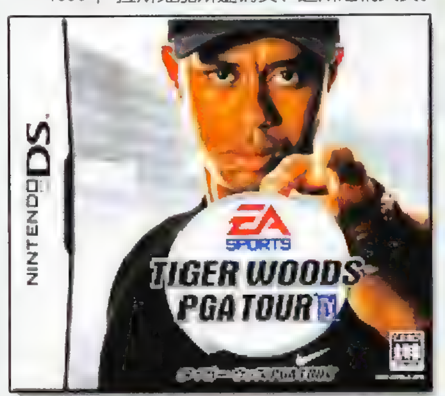
2000年 美国公开赛、英国公开赛、PGA锦标赛、大满贯高球赛、加拿大公开赛、梅塞德斯锦标赛、AT&T圆石滩国家职业–业余赛、希尔湾邀请赛、纪念巡回赛、NEC邀请赛。

1999年 PGA锦标赛、美国运通锦标赛、别克邀请赛、纪念巡回赛、西部公开赛、NEC邀请赛、迪斯尼精英赛、巡回赛锦标赛、德国银行–SAP欧洲公开赛。

1998年 南方贝尔精英赛、尊尼霍加精英赛。

1997年 美国名人赛、梅塞德斯锦标赛、拜伦–尼尔森精英赛、西部公开赛。

1996年 拉斯维加斯邀请赛、迪斯尼精英赛。



秘技侦探团

Codes & Secrets Detecting Caravan

秘技侦探团继续长期征集玩家们的秘技心得，请把你要说的话写在回函卡上或者信里寄到北京安外邮局75号信箱掌机迷收，或者发邮件至pg@vgame.cn，注明“秘技侦探团”即可。

[illegible]足球胜利11人DS

●中场射门？

用巴西队的罗伯特·卡洛斯等人比较容易用出这个秘技，首先带球向中场进攻，当球越过中线的瞬间按下Y键，然后就可以从中场射门了。如果不能顺利带球的话，把球停在中线附近，然后在对方门将封住死角之前射门吧。

●快速获得金币

先将世界巡回赛通关一次，然后在这个模式中与经典队伍比赛，每打一场都可以获得2枚金币，这样就可以快速到手了。

[illegible]

●SP关卡出现条件

用爽快点数换取金银铜牌，收集到一定数量之后，就会出现相应的SP关卡。

1个：アニメ	3个：フリップ
6个：スクロール	10个シャッフル
15个：神经衰弱	21个：计算问题
28个：アクション	35个：瞬间记忆
42个：スライドパズル	50个：文字问题

●青蛙大跳跃

用触笔去点标题画面的青蛙，连续点若干次之后青蛙就会猛的跳起来。

SD高达G世纪DS

●对手路线出现

宇宙世纪路线和平成高达路线通关后，进入特殊游戏，将第5幕中除了阿姆罗和夏亚之外的其他人击坠的话，就能进入对手路线。

●从游戏初期开始制造量产型卡碧尼

虽然称不上是什么秘技，不过按照下述方法来操作的话，从游戏初期就可以使用卡碧尼和量产型卡碧尼了。

使用道具：通关了的前作《SD高达G世纪advance》，系统图100%达成的本作《SD高达G世纪DS》。

方法如下：1、将两个游戏卡带放入DS中运行，从头开始玩。第一关完成后，从补给队那里得到クリアランス部件、カスタム部件等共计20个（从前作获得），以及变换部件各1个（从系统图100%达成的本作获得）。

2、然后准备一台没用的机体（下称A）。

3、对A使用サイコ高达系变换部件，将其改装成サイコ高达（下称B）。

4、对B使用エルメス系变换部件，将其改装成卡碧尼MK-2（下称C）。

5、对C使用高性能光线装备将其改装成量产型卡碧尼。

如此一来夏亚和塞拉可以在游戏开始不久就驾驶卡碧尼了，如果不想用サイコ高达的话，用稍弱一点的メッサーラ系部件来改造也没问题。

●文字BUG

战斗中将全护甲型机体的护甲破坏时，下屏幕情报画面中的ID指令文字会出现花屏BUG，但是被破坏的敌机机师的名字扔能正常显示。

大人的DS高尔夫

●隐藏关卡

在全部的15场巡回赛中获得排名第一的”任天堂凤凰冠军杯“之后，会出现以下隐藏关卡：镜像赛场、2周目决胜比赛、新的鸟鸣田园俱乐部。获得全赛场霸权后，出现新的春季花园田园俱乐部、秘密装备全获得、新的月神田园俱乐部、稀有道具全获得。

●秘密装备获得条件

任天堂SP手套：进入master俱乐部

任天堂SP鞋子：获得任天堂SP手套之后在淘汰赛中获胜1次

任天堂SP高尔夫球：获得任天堂SP鞋子之后在淘汰赛中获胜2次

任天堂SP球杆：获得任天堂SP高尔夫球之后在淘汰赛中获胜3次

●稀有道具获得条件

FC配色：打出一次结局

N64配色：获得FC配色后再打3轮

金属套装：获得N64配色后再打5轮

桃色裙子：获得金属套装后再打10轮

梁伟杰 | 在内容上、价格上给众多玩家更好、更多实惠。
读者资料 | 男，20岁，广西省柳州市职业技术学院社弯路28号8#601，545006，QQ258714902

家庭教师hitman REBORN!DS

●登场角色全收集

首先进入collection模式，然后选择死亡席位，按照4、13、11、15、2、1、14、6的顺序依次点击就可以了。

加油伍佑卫门

●空间翻车鱼

将GBA卡带《杰作选！加油伍佑卫门1・2》与本作进行联动，然后在小游戏中就会增加”空间翻车鱼“的游戏。

●GBA版中的角色登场

将GBA卡带《杰作选！加油伍佑卫门1・2》与本作进行联动，前作中的将军等角色就会在本作中登场了。

●特典

找到游戏中隐藏的”ノストラ君“，达到一定数量之后就能获得以下特典。

11个以上：支持DS无卡联机的小游戏”VSだいちゃんこ“。

30个以上：新世代伍佑卫门、愤怒的惠比寿、运动裤佐助、水手服八重。

花50两可以在占卜店得到关于ノストラ君的提示，所以并不是那么难找。

●最终BOSS难度变化

在游戏中会遇到名为”かも兵“和”ねぎ作“的两个NPC，遇到他们的次数越多，最终BOSS天狗王就会变得越弱。两个NPC的出现场所如下：

第2关：品川　　第3关：吉原
第4关：兴津　　第6关：池鲤鲋
第7关：京

银魂 银时VS土方!?

●银玉套装

在本作中输入DS版《银魂 万事屋大骚动！》中获得的卡片上的密码之后，就能获得跟卡片图案一样的银玉套装。

●稀有银玉

在本作中输入卡片密码FCX3D之后能够获得稀有银玉。

●空知先生事件的发生方法

第一训《开かずの土藏》中获得”わんじゃこりゃあ“后过关。

第四训中对定春使用”わんじゃこりゃあ“后，发生事件”依赖主 定春？“事件。

然后带着定春前往”でにいず“，与那里出现的大西对话。

此后就会发生寻找《银魂》漫画原作者空知英秋先生的事件。

远方封印之炎

过关表示・数据1

02135C41	00000001

过关表示・数据2

02135C42	00000001

※在过关后的存档画面打上★符号。

存档位置变更・按X键选择存档1

D27FFFA8	00400400	02135C44	00000000

存档位置变更・按Y键选择存档2

D27FFFA8	00400800	02135C44	00000001

※用于想要复制存档时的操作，读取存档1后按X键将数据保存在存档2，读取存档2后按Y键将数据保存在存档1。

按SELECT直接跳到第31章・存档1

D4000130	00400004	02135C76	0000001E

按SELECT直接跳到第31章・存档2

D4000130	00400004	02135C92	0000001E

※对中断存档无效，输入指令后选择进入下一章即可。

游戏时间0:00:00

22135D6C	00000000

持有金钱数最大

22135CE4	000F423F

L键无消耗召唤

D4000130	00400200	22296EAC	00000000

※选择需要召唤的灰烬战士，输入指令后按OK即可。

无视忠诚度直接融合

1215A9B4	00000001

一次战斗之后忠诚度最高

D21769C6	0000C3A0	121769C6	0000E3A0

※虽然忠诚度数值没有变化，不过却可以直接融合。

使用一次技能后熟练度最高

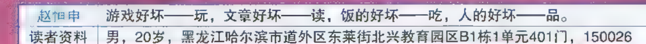
12050E86	0000E3A0	12050E8A	0000E5C3

战斗胜利一次后等级变为30

1205E452	0000E3A0	1205E456	0000E12F
1205E45E	0000E3A0	1205E462	0000E12F

战斗后获得经验增加

D2189762	0600022A	62189760	007FFFFF
FFFFC4BC	20000000	62189760	007FFFFF
FFFFC4C0	20000000	62189760	007FFFFF
FFFFC4C4	20000000		





萌属性的持续增加可以说是日新月异森罗万象，最近耳机娘似乎开始流行起来了，连编辑部的同事上班时也都各个戴着耳机才能进入全力工作的状态。

■责编/露琪

Welcome to erji world

说起耳机娘你首先会想到什么？并不是那种很方便就塞进耳朵里被头发遮掩住的耳塞，而是那类银色的高档大耳机，夏天无论多热都会戴在头上，有人骑着自行车冲过来也不在乎，与喜欢的人说话也这么戴着……说起来，还真的是非常有个性呢。如果要给出一个明确定义的话，耳机娘应该是“与普通的人不同，但凡有一点闲暇的时间就会立刻拿出耳机戴上，不戴就会感觉到浑身不自在的女孩子”。当然了，在广义上可以叫做耳机娘的女生应该不在少数，毕竟谁都有那么一两件割舍不下的“东西”随身携带吧。

但是不习惯戴耳机的人却无论如何都不能理解，就像对萌免疫的人永远也无法理解其中真正的内涵（“萌的内涵是什么？”“那就是火热火热的燃啊！”）。在他们看来，喜欢耳机娘是一件很奇怪的事情，所以大概会出现以下的对话：



“你的脑袋没坏掉吧？”

“还是女仆比较不错。”

“喜欢猫耳。”

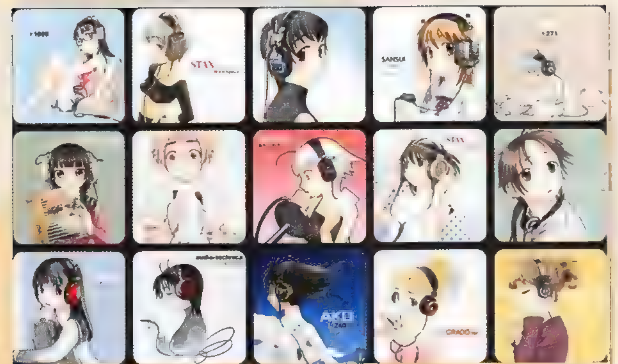
可是对于音响发烧友来说，戴耳机的女孩子要比什么什么女仆和猫耳之流萌多了。假如反问对方“猫耳有什么好萌的？”，结果肯定会引发至少一个小时的激烈争论，而且说不定还会有潜水人士从不显眼的地方浮上来，振臂高声疾呼“魔法少女才是王道”这样的情况乱入。耳机娘的身上确实有一种不同于常人的部分，如果你真喜欢她的话，即使鼓起勇气上前搭讪，也有可能会被无视，不过就算那样心里面也美滋滋的（受？），所以萌上耳机娘的人或许并没有察觉到其实自己的潜意识深处有那么一点点受[哔——]的倾向。

◆耳机的常见分类

主要分为开放式、半开放式和封闭式（密闭式）。

开放式：开放式的耳机是目前最为流行的耳机样式。它的特点就是通过采用柔软的海绵状的微孔发泡塑料作为透声耳垫。它具有体积小巧、佩戴舒适、没有与外界的隔绝感，它的缺点就是低频损失较大。一般听感自然，佩戴舒适，常见于家用欣赏的HIFI耳机。声音可以泄露、反之同样也可以听到外界的声音，耳机对耳朵的压迫较小。同时佩戴方式上又有全入耳式，半入耳式等等。

半开放式：半开放式没有严格的规定，声音可以只进不出亦可以只出不进，根据需要而做出相应的调整。 半开放式是综合了封闭式



显的不同，戴的必须是大型耳机的说法得到了大多数爱好者的支持。那么，这样的耳机娘到底有什么样的魅力呢？（注：戴着耳罩的女孩子算不算耳机娘目前仍有不小的分歧）

首先，用耳机把双耳隐藏起来会具有一定的神秘感。人们通常会对隐藏起来的事物产生探知的兴趣，脑子里会不由自主地去想像对方在听什么东西。如果认为她是在听喜欢的

和开放式两种耳机优点的新型耳机。有些半开放式耳机还采用了多震膜结构，除了有一个主动有源震膜之外，还有多个无源从震膜。它具有低频丰满绵柔、高频明亮自然、层次清晰等特点，在如今较高档次的耳机上得到了广泛的应用。

封闭式：封闭式耳机一般具有完全遮蔽整个耳廓的耳罩，对耳朵压迫较大以防止声音出入，声音正确定位清晰，专业监听领域中多见此类。但这类耳机有一个缺点就是低音音染严重。

◆耳机娘的特点分析

耳机娘是从最近才开始受到关注的新兴萌要素之一，“戴着耳机的女孩子”作为独立的萌类型而存在。成为耳机娘的条件，只要满足戴着耳机并且是女孩子这两点就可以了。但是戴着放入式耳塞的情况一般不算作在内，因为与没戴耳机的女孩子从外表上看过去没有多少明

音乐，实际上答案却是BL广播剧的话，不少人应该会被吓到吧（从某种意义上来说这也是腐女的萌点之一呢 －_，－|||）。

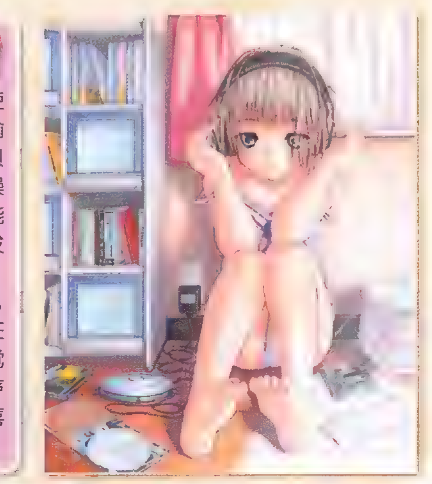
其次，从听的音乐当中有可能联系到故事性。她正在听的音乐，一定包含着她过去生活经历的影子吧。耳机娘的周围会散发出与外界隔离开的自我封闭的人格魅力（这条有点像三无少女但不完全一样），人们会变得希望对方向自己敞开心扉。因为全神专注于耳机里所播放音乐的缘故，她会产生集中精力在某件事物上时特有的美感，虽然说不定是个只能把精力集中于一件事情上面的纯粹小孩子也有可能。

再有就是，可爱的女孩子和无生命的耳机之间存在着微妙的间隔，而且如果有穿在身上却并不是显得很合身的无机物部件搭配的话，感觉会更加萌。比方说被耳机线围绕的身体就很靓丽（作用类似于缠绕在绷带少女身上的绷带？），无线耳机便没有这样的效果了。

◆豆知识：耳机使用注意事项

由于耳机比一般外来的噪音更贴近内耳组织，使用者应该采取必要的保护措施。研究表明，令人愉悦的音乐造成的听力损害较轻，但长期接触高分贝的声音，不管是音乐还是噪音，都会造成听力损伤。噪音能引发的感觉神经听力损伤发生在内耳，当高能量声波震荡耳蜗内的液体时，会过度刺激并引起发细胞死亡。

听力损害是日积月累形成的，如果长期接触噪音，尽管每次时间很短，也会造成听力下降。像是走在街道上使用耳机时，除了因要调高音量而造成听觉损害外，专注于听音乐很容易令使用者对周围的声音失去警觉性，增加了发生危险的可能性。所以喜欢戴耳机的同学要多注意身边的情况哟。

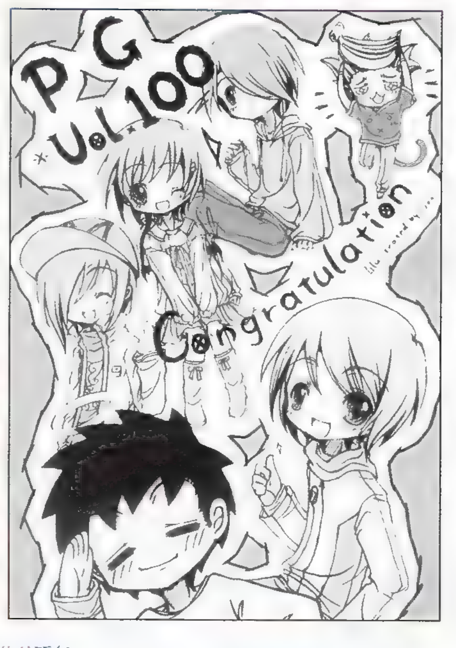


王门伟	为什么边角栏的回答都是猴子和其他小编呢？尤其是露琪根本没见过，这可害苦了崇拜你多年的我啊！（露琪：谢谢，不过我才刚来编辑部一年……）
读者资料	男，14岁，北京市海淀区26号院11单元3号，100036

PGBAR

VOL.52

虽然《掌机迷》第一百期已经过去了，不过仍然能够不断收到来自全国各地的祝福，上期的爆料特别策划大家看得很过瘾吧？上期狸猫君的动漫坛百期纪念版大家看得也很过瘾吧？我要偷偷地告诉大家一个秘密：有没有发现狸猫君对露琪的特殊关照了啊？细心的你一定注意到了狸猫君在上期里不动声色地透露了露琪是伪娘的秘密，本期中又毫不吝惜的花了点笔墨提到露琪。嘛啊，暂时就只能说这么多了，总之我是觉得很欢乐呢，这下露琪没法抵赖了吧，不止我一个人说他伪娘哦。右边这幅画是Moo同学寄来的百期庆祝稿，实在是画的很萌啊，我很喜欢哦！



呢，不过100期的贺图还是
三OTL……只好用黑白的，四个小时的线
但是也只有酱了，没时间好好上色。付
处理图，因为处理一级差所以可以
不想发的说实在太差了，但还是希望祝福送到，
于是，祝大家幸福，PG越来越好哦，以及还是那句话努力总会有人看到，加油吧！——Moo

我是很宅的分隔线

出生在80年到过渡到90年代的特殊时期，我也是从体会那个年代同朋友们聚在一起打FC的乐趣之初一路走来。作为80后的接班人，90后的带头人，我受到两个时代不同观念的熏陶，对于游戏，我有自己的一些看法。

游戏产业是一个年轻的产业，在它诞生以来的几十年中，在欧美日等地，它已经发展到了与影视业平分秋色的程度。但我国游戏产业起步晚，游戏市场未得到规范，国民对待游戏的态度一直不改变。在大多数家长和老师的眼中，游戏就像是洪水猛兽，遭到了极力抵制，这严重阻碍了中国游戏业的发展。作为一个游戏忠实爱好者，我深感痛心。

在我看来，游戏是一门艺术，是包容了文学、音乐、美术等艺术形式，是比其它一切艺术形式更具感染力的一门综合艺术。好的游戏可以让人获得美的享受，寻求一种暂时的精神解脱。甚至我认为，游戏应该是文化的载体，游戏肩负的是新时代的文化传承。一个没有文化元素的游戏算不上好游戏。游戏当中只有协调的融入了独具风格的文化元素，才能使包罗万象光辉灿烂的人类文明成为全人类的共同财富，并使其发扬光大。游戏还应该是人类情感的依托，好的游戏应该是将人类某些情感作为贯穿始终的主题，或爱情、或友情、或正义、或赞颂、或怀旧情结、或拼搏精神。不一定都是严肃的主题，但一定要有所作为。人的生命是很容易衰老的，而人的心灵却可以保持年轻。爱玩游戏的人会永远保持一颗童心。推而广之，如果世界融入了这样的氛围之中，那么社会就不会变得这样功利和污浊，就像任氏游戏。我就是秉承这样的理念朝着我的目标前进的。

——四川遂宁 杨宗义

杨鹏	做自己最真实的玩家，掌握自己的不同进程。
读者资料	男，17岁，云南省昆明市第三中学高二9班，650000

高考，一个高三学生无法回避的话题，一个高三学生想的最多的话题，现在社会比较关注的话题。

今天是3月8日，距离08年高考仅有90天了，作为一名高三学生的我，作为一个掌机迷，我很无奈。虽然仔细认真地看完一本PG只要一个下午的时间，但我很穷，我已经没有多余的时间给PG了，如果再加上写信寄回函，时间就更多了。如果现在欠债太多，将来就要用10倍甚至20倍的时间来偿还。

人到了该放弃的时候就要学会放弃，不然你将后悔一辈子的。今夜我做了一个大胆的决定：90天内不看PG。现在的放弃也是为了将来长久的在一起，我觉得是值得的。虽然我和PG相处的时间不长，但也不短了，马上一年了，就这样的分开，我内心也无比的复杂，还是很不舍得。但我还会支持PG，每期我都会买的，但就不能看了，高考后我一定会仔细看完的，把所有的回函寄回去的。

感谢翔武大哥的狩人营地，感谢露琪的FF双周刊，感谢菜团的PSP绝对热点，感谢凌姐的PGBAR，感谢……字数原因就不一一说了，反正感谢PG的每一位成员（包括曾经的小编：枫哥、月茵……），感谢大家给我带来了一年的快乐，这是我人生的财富！

感谢大家！

等着我，90天后我会回来的！等着我！

——辽宁庄河　范文龙



河北秦皇岛 陈慧泽

暗凌，看了这几年PG后今天我忽然想提点意见，希望您能看看我这些不成熟的意见。一、能不能在介绍例如《寂静岭》《病房DS》一类游戏时不把那些僵尸图放在上面，代之以主人公的图片好不好呢？有一次本来看一本PG看得津津有味，忽然一个僵尸飞入眼帘（我承认我十分怕这些东西），于是这本PG被我打入冷宫（还有1/2没看），PG这种感觉是掌机玩家家的地方放上这些僵尸可能不太好吧……二、第二个意见就是您是否能改改您主持PGBAR的风格呢？要是能像枫哥一样更搞笑一点就好了，如果您和枫哥的优点结合在一块一定会出现PGBAR最鼎盛的时期！

说实话我个人对那些血腥恐怖的画面也是非常抵触的啦，跟你有同感呢，翻着翻着突然看到偌大的僵尸在纸上张牙舞爪，怎么都觉得不舒服的说，所以意见一我会认真地向主编转达的。

至于意见二呢，我很高兴地告诉你，下期PGBAR就不是我的独角戏了，仔细看看回函卡上的内容就可以知道啦。有什么想要问众小编的问题就尽管问吧，我们会把回复放在PGBAR里刊登，这样一来，是不是要比以前那种我一个人码字的的做法有趣多了呢？

江苏常州 左天辉

你们给了我回执，但是我担心其太弱小，经不起长途奔走，并且我又想回信一起寄来，所以我决定将其与信一起装进信封里，问题就出现了，我在里外是不是都要贴邮票呢？还有一个很难解决的问题想请教你们，PSP在去年年底出了一款新机PSP-2000，我想近些年来都不太会再出新机了吧？但是自从NDS发展成NDSL，NDSL到现在已经经过了好几年的岁月了，会不会在不久的将来（一年或两年后）出现新的机型，那么即将买iDSL的我可不是要吃大亏了吗？这种情况会出现吗？

小声告诉你啊，回函卡放在信封里一起寄来的话，是不用另外再单独贴邮票的，只要在抽奖截止日期之前寄到编辑部，就可以参加抽奖。当然啦，回函卡的作用不仅仅是在于抽奖而已，它还是小编们和大家交流的桥梁，所以请认真填写你的真实想法和各种意见建议吧，这对我们来说是非常重要的。

掌机的更新换代是必然会出现的，目前两大掌机都处于风头正劲的时候，我个人预计在两年之后有很大的可能性会公布新的机型。不过即使到了那个时候，买了心爱的掌机还是可以玩到很多好游戏啊，何来吃亏之说，你觉得呢？

于聪　DVD中加一些游戏中很经典的歌曲或一些精彩视频吧！

读者资料　男，17岁，辽宁省调兵山市第一高级中学一年十班，112700，QQ179943536

广东广州 张森荣

转眼之间，PG就已经100期了，想起从以前疯狂打"蚊帐"到现在GBA没落，DS、PSP两分江山，我只能说时代走得太快了,只是几年"蚊帐"就成为过去的经典了，但无论时代如何变，期期都买PG的习惯是永远不变的。假如在100期能有从一开始到现在的大合照就好了。

从一开始到现在的大合照，有哦，look！虽然不是刊登在第100期上的，不过还是有忠实粉丝以照片的形式记录下自己与PG一路走来的足迹。下面这张照片来自于三栖人论坛的最爱拉克丝，留言为：4年时间不算长也不短，感谢PG陪我走过这4年，从SP到小P和小N，太多难忘的事情，期望下个100期，我还在。



无独有偶，画师包子也提供了一张自己珍藏的PG照片，到下一个一百期的时候，不知道所有杂志堆放起来的高度会不会超过我的身高呢，一定会有人为全部200期杂志拍照留念的吧！

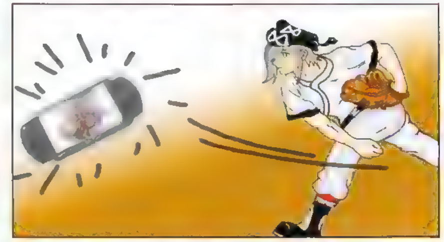


北京市 风月樱

我的手办怎么说丢就丢了呢……我这次寄来的是一个箱子里面有一个大信封和两个小盒子呀……小盒子一盒是巧克力一盒是纸粘土手办……难不成凌姐只收到了信封？我的东西该不会被收发室的人连巧克力一起被贪污了吧……我的菊草叶手办……555，这次赶快补捏了只小皮和果然翁过来……外加小夏娜一只。

呃……不知道该说是幸运还是不幸，上期杂志截稿后过了几天，神秘失踪的菊草叶又突然出现在了我的办公桌上，完整的，带着包装盒的，实在是捏的很可爱啊！不过，巧克力在哪里，貌似连影子都没见过呢……若要认真追查下去的话以下几个家伙都有可能是犯人：饭量不是一般的大的猴子！酷爱吃巧克力的翔武！据说口腔里有黑洞存在的菜团！每天饭后必吃一个可爱多的露琪！我有理由相信以上任何一个人在接触到巧克力之后都有实力将其在两分钟内迅速消灭！并且不会留下任何能够表明他们曾经跟巧克力接触过的人证物证！所以，安息吧，巧克力，阿门！

新寄来的几只小手办都收到了哟，但是……因为小盒子里旧报纸团塞得太暴力了，小皮卡丘的耳朵、尾巴和小夏娜的一绺头发都掉了下来>_<，这是何等的惨剧啊！现在小皮卡丘看起来就是黄色版的胖丁−_|||……下次如果再要送人纸粘土手办的话，记得一定要当面送哦，如果一定非邮寄不可的话，花几块钱买那种气泡的塑料填充物塞进盒子里去吧，至少应该不会再损害到小手办了。说起来，编辑部的一干人等都以捏破那种小气泡为乐呢，真是奇特的共有嗜好……



安徽蚌埠 真夏·P

暗凌姐姐，要谢谢你在那时登了我的信，也鼓励了我，真得很感谢，现在我已经把一切都想开了。我的好朋友现在也一直很好，病情已经稳定了不少。我很开心，以后都不会再这样伤心了，毕竟拥有过快乐过，这样就足够了。有个问题让我困惑了很久……真得很久……一直不敢问，但现在要说出来！狸猫是男的女的？狸猫的文章真是太腐了，太有才了。我真是很喜欢狸猫写的东西，太好笑了。支持狸猫！

王彬	苍天有眼，游戏无情——《大蛇无双》第N次倒下后。
读者资料	男，24岁，安徽省合肥市金寨路322号合肥市招办，230061

很高兴又收到了你的来信，很高兴我能对你有所帮助，很高兴你已经走出了悲伤。关于狸猫君的性别问题，我也说不清楚，虽然有狸猫君的手机号，不过却只是用来发短信催稿用的，还从来没有拨打过呢。从狸猫君既不自称腐女也不自称腐男的情况来看，你还是当狸猫是只腐狸猫好了，也就是除了腐女和腐男之外的第三性别腐生物。话说很多读者都已经在狸猫君的带动下开始腐了起来，回函卡上甚至有“莱团你一定不能走啊否则被露琪霸占了翔武的话我就无法实现猴子X翔武的愿望了”这样的留言，我抖……好吧，以前说过的某句话要修改修改再说一遍了：比腐女更可怕的是腐男，比腐男更可怕的是腐伪娘，比腐伪娘还要可怕的就只有腐狸猫了。（其实我是想说腐人越多编辑部的欢乐也就越多呀XD）



广西桂平 杨镇宇

终于拿到PG了，同时拿到动新来看，看着看着就嗅到一股又酸又臭的味道——腐啊！某A正领着动新轰轰烈烈义无反顾朝终极腐志奔去，毕竟雪拉一人力量太小啊！不过猴子的一句话使我倍感欣慰：“PG不是动新的副刊！”说到雪拉，我不由得想到一个很严肃的问题，那就是为什么动新和PG的编辑部里都分别只有一个MM？令人费解啊！话说如果雪拉姐靠的是一双铁拳才在动新编辑部里，众怪蜀黍的环伺下生存下来，那么暗凌姐又是……不懂啊！难道，难道是因为PG男小编们都是“好人”？

啊哼，我不得不指出这样一个事实：PG的小编们都是宅人，而宅人哪里都好，就是不希望听到有人说他们是好人。事实上，即使是互相之间开玩笑说某某你真是个好人，也会遭到激烈的反驳：你才是好人！你们全家都是好人！所以你的最后一句话若是被其他小编看到的话，不知道你当天会因为他们纷纷说你坏话而连续打多少个喷嚏呢？女性小编少是很正常的事情呐，因为从总数上来说ACG发烧友的女性人数是要远远少于男性的，然后这为数不多的人里能有幸当编辑的可是少之又少，话说我每次看到MM读者的来信总是会感到格外亲切呢，就是因为少嘛。

吉林市 时鹏

本人怀着十分复杂的心情再一次给你们写信（大约是第6次），最近马上就要一模了，学校的复习日程日渐紧张，各科老师都害怕一轮复习在一模之前不能完成，所以都在赶进度，这一赶不要紧，就闹出了很多的麻烦和笑话。如：某日化学课上,老师在复习“碳和碳的氧化物”这一单元，老师讲：“碳的化学性质常温不活泼，可以用作碳素笔，大家记笔记。”因为昨天我看了一晚上《高达OO》，满脑子想的都是什么Exia、主天使、铁人、刹那、格拉汉姆之类的,所以记笔记时就把“碳素笔”记成了“碳素刀”。老师看到了问:“你有没有听课呀？”我一看才发现了错误，老师说：“《高达OO》看多了吧？”“老师也看吗？”“那当然了。”（化学老师27岁）真想和老师对战一局《高达战争编年史》啊！

虽说27岁的看《高达00》的人一抓一大把，连我都可以随手从宅友圈子里拖出几个实例来，但是散布到茫茫人海里去的话，抓到的几率确实不高，更何况还是自己的老师，遇到知音真幸运啊！暂停，给我两分钟回想一下碳素刀是什么，虽然前一阵因为实在没动画可看了我才拖了一套《高达00》下来，不过对机器人没有爱的我果然还是无法理解其中的魂啊。昨天下午跟某个朋友聊天的时候对方还说《高达00》他很喜欢，因为死得就剩一个发疯的主角了，那个……你说的真的不是《EVA》么……好吧，我承认我只看到第13话而已，毕竟不是每天都有时间看的嘛，能以这个为话题跟人聊起来本身就是一个奇迹咧。我败了，实在想不起来碳素刀是什么了orz……



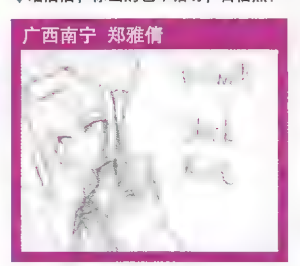
魏凌飞	在猴子的身上渐渐看到了某枫的影子。（编：你是说猴子的娱乐度越来越高么？）
读者资料	男，14岁，重庆市渝中区人民路22号兴扬大厦20-7户，400015，QQ472875579



↓小黄哎，画的很萌呀，不过看到祝词的时候我当场石化了，能不说“和谐”换个别的词么……



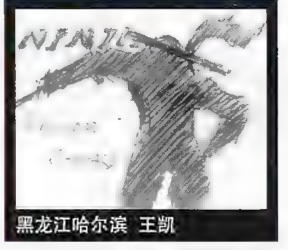
↓喵活活，你画的也不错呀，自信点!



广西南宁 郑雅倩



↑无法实现的美梦啊，不过地上的掌机看起来很像手柄嘛。



黑龙江哈尔滨 王凯

↑黑色水笔涂鸦，厉害哦，有神韵。

↓超、超可爱呀~!



河北张家口 于中亚

掌机迷2008年第7期抽奖



参加办法

1、将《电子天下·掌机迷》随刊附带的回函卡填写好并寄回编辑部，即可参加当月抽奖活动。2、抽奖截止日期为刊物上市后15日内(例:VOL.101的抽奖活动截止时间为2008年5月15日)，回函卡的截止时间以当地邮戳为准。3、中奖名单将在隔期《电子天下·掌机迷》中刊登。4、复印件无效。

99期中奖名单

PSP

北京市	杨砚林

[illegible]

安徽合肥	曾浩磊
吉林长春	李思
江苏南京	范璘生
宁夏银川	李明瑞
上海市	唐飞
北京市	赫润泽
山东潍坊	刘陶然
广西桂林	廖勇
吉林长春	曲明权
山东青岛	马剑风

[illegible]

上海市	潘驰晨
山东潍坊	李欣
福建福州	陈挺诚
广西玉林	黄赞
辽宁大连	赵赫
辽宁本溪	石岩
山东济南	张晨鹏
安徽马鞍山	郭翌豪
广东吴川	林小龙
山东淄博	冯佳
上海市	韩吉
辽宁大连	刘思绪
北京市	张露晓康
北京市	韩勇
湖北黄石	李嘉闵

高涛	已经100期了，在这100期我经历了许多经典游戏，希望在下一百期还能玩到类似游戏。
读者资料	男，河北省鹿泉市获鹿镇新北路二排3号，050200

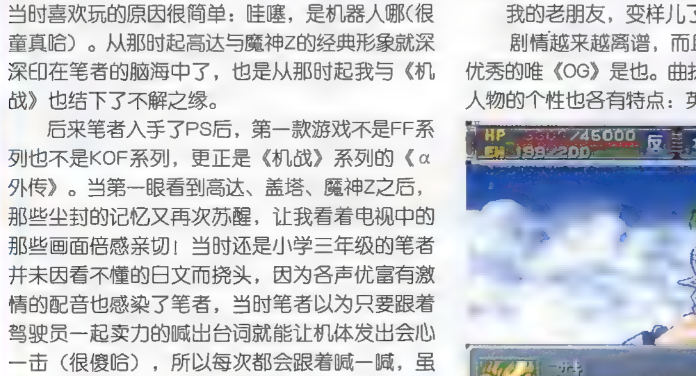


拿什么拯救你，我的机战

作为一个老牌游戏，《机战》系列在游戏界可谓无人不知，无人不晓，这个从1991年第一款在GB平台上推出一直发展至今几乎全平台涉及的游戏，以其前无古人后无来者的大杂烩特点与众多个性鲜明的人物还有海量各种动漫中的高达机器人等俘获了一批又一批玩家，笔者也是其中一员。



笔者的第一款游戏就是该系列著名的在GB上推出的第一款《机战》，当时还是学前班的作者根本不知《机战》为何物，而那些在现在看来极其可笑的中文翻译也成为了我儿时珍贵的回忆，当时喜欢玩的原因很简单：哇噻，是机器人哪(很童真哈）。从那时起高达与魔神Z的经典形象就深深印在笔者的脑海中了，也是从那时起我与《机战》也结下了不解之缘。



后来笔者入手了PS后，第一款游戏不是FF系列也不是KOF系列，更正是《机战》系列的《α外传》。当第一眼看到高达、盖塔、魔神Z之后，那些尘封的记忆又再次苏醒，让我看着电视中的那些画面倍感亲切！当时还是小学三年级的笔者并未因看不懂的日文而挠头，因为各声优富有激情的配音也感染了笔者，当时笔者以为只要跟着驾驶员一起卖力的喊出台词就能让机体发出会心一击（很傻哈），所以每次都会跟着喊一喊，虽然不会说日语，也不知喊出的为何物，但也尽力的鹦鹉学舌一番，结果后来发现不喊也能发出会心一击，才感觉自己是多么的傻啊。还有，因为在第一话时让流龙马使用了一次大根性，发现不能用第二次了（SP不够了），当时还不知SP为何物，以为所有精神就只能用一次，所以就异常节省，直至到了第九话对抗可怕的白河愁GG时，让破岚万丈使用了一次必中后发现竟还能用，才一点点琢磨出个所以然。现在想想，那些看似愚蠢但实为天真的做法真的都成了笔者心中不可磨灭的记忆啊。在当时没有任何攻略全凭自己无限耐心与努力拼搏一话一话的进行游戏，虽然熟练度完成几乎为个位数，隐藏要素挖掘也几乎没有，但那种快感是现在再也找不到的。而且因为看不懂日文，也不知联邦、奥古、光子力、古兰森为何物的情况下，笔者在心中也自己编写了整个剧情，赋予那些人物新的名称与全新的故事，在现在也是一笔宝贵财富啊。

可以说《α外传》给予了我太多太多快乐与感动，也是我真正爱上了《机战》系列。

由于某种市场原因，在之后，我才接触到了《α》、《F》，以及在PS即将被淘汰的时候才买到的《F完结》。而它们给予笔者的，也是很多乐趣与感动，同时也让笔者越来越了解《机战》的内容。

GBA入手后，第一件事就是入手《A》，因为是卡带，所以省去了漫长的loading时间，而许多在PS时代就熟悉的老人物，也让作者感动一番，真是感觉像是见到老朋友一样。

后来《R》、《D》、《OG》、《OG2》、《J》全部入手以及通关，还有PS2上的《α》、《MX》、《α3》、《OGS》以及NDS的《W》，几乎所有机战无一不通关。但，机战却变了，让我越来越没有激情去玩，也让我感到越来越没有感觉了。

我的老朋友，变样儿了。

剧情越来越离谱，而且笔者认为剧情称得上优秀的唯《OG》是也。曲折而感人，波澜而合理，人物的个性也各有特点：英格拉姆的沧桑，白河



陈建宁　是男人就在“G”里热血沸腾。（编：你说的是新《怪物猎人》吧，赞哦！）
读者资料　男，14岁，上海市普陀区393弄290号201室，200331，QQ168144340

怼的复杂，比安的伟人气概，正树的路痴等等，而不是现如今的凯等一票人物的热血，完全是鲁莽，毫无人格魅力，再就是机体的平衡设定，再也没有像《α外传》中的恐怖的古兰森与《α》中的黑天使了，基本上我方一群人热血、魂一加，冲上去几下就能把boss给做了。这样真的有意思吗？寺胖？敌方没有了古兰森、黑天使，而我方却出来了大志雷马、勇者王、主人公机，都强的没边儿，都能单挑boss了。游戏毫无难度，剧情无聊，boss堆血，援军成群，机战越来越远离原本的精髓，踏上一条不归路，作为深深挚爱该系列的笔者，真的很心痛啊！还有一点不得不说的是，从《J》起战斗画面中故意让女驾驶员摇R，我说寺胖你想把机战做成Hgame吗？还有最新作《无限边境》中的三位女主人公，干脆就是Hgame的人设啊！难道现如今机战R能靠这个来吸引玩家吗？痛心，痛心啊！

可曾记得《F》中刚开始时只有几个真实系高达时所面临的困境？《α》中英格拉姆驾驶诡异但却富有魅力的黑天使时狂妄的笑吗？《α外传》中实力让所有玩家陷入绝境的古兰森吗？《OG2》中壮烈牺牲的大铁舰长吗？还有好多曾经的感动如今都不复存在，胸越来越大衣服越来越少的女性驾驶员，突出个人而忽视团体合作，曾经充满霸气的古兰森也成了一位愚蠢的最终boss……机战啊，你怎么成了现在这个模样？面目全非啊！

看着机战的渐行渐远，看着寺胖那无知的笑容，看着越来越多忠实fans的低气叹息，心里真的很伤感。那位曾经陪伴了我成长的老朋友，你如今真的要离我而去了吗？

现在也只能在心中一遍遍祈祷寺胖不要再做出更荒谬的行动了。

拿什么拯救你，我的机战……

文/葛芸辉

我的游戏史

我初次玩游戏是在六岁的时候，那时我还没上学，我被叔叔带着去了街机厅，我玩的第一个游戏是《名将》，我记得叔叔投进币之后，让我玩，可我什么都不会，然后他就教我，可我啥也没记住，只记得当时乱按了一通，按得很爽，从此，游戏这种奇妙的东西在我心里烙下了深深的印。

叔叔比我大10岁，他是我三爷爷的儿子，听妈妈说在叔叔很小的时候，三爷爷就去新疆发展了，叔叔被三爷爷交给我爷爷和奶奶照顾。在我的印象中叔叔是一个特别坚强能干的人，我六岁那年，他刚上初三，学校离家特别远，每天都得骑自行车去上学，中午回家后还得给自己做饭(要



是换做我的话肯定会发疯）。那时的他虽然很辛苦，但我感到他过得很充实，钱是三爷爷从新疆给他寄回来的，但我从没见过他乱花钱。每逢周六周日是我最高兴最快乐的日子，因为他会带我去玩游戏，他每次去都买一大把币（因为那时我的水平很臭)，然后陪我玩。有时他索性不玩，在一旁看着我，这时我会好奇地转过头去问他为什么不玩，他总是笑笑，说他不爱玩游戏。随着我的游戏水平渐渐提高，他出手玩的次数也就越来越少。直到后来，他基本上都是坐在那里看我玩。

每次打完游戏，他都会给我买一把糖，然后再带我去他家，他去做饭，我就坐在门前的小板凳上回想刚才玩游戏的情景，偶尔爸爸妈妈回来找我，但我就是不回去，等到饭做好后，我们一起吃饭，在我幼小的心里第一次体会到了什么叫幸福。

他初三毕业后，没能考上高中，被我三爷爷带到新疆去了，这一走就是十年，直到我上初三时，他才回来，当然这些都是后话了。

小学离我们家不远，步行十来分钟就能到，每天放学后，要么回家，要么约几个小伙伴去游戏厅，虽然口袋里没有钱，但我感觉站在那里看别人玩游戏也是一种幸福。我的父母和中国大多家长一样，都是坚决反对我玩游戏，所以我不可能从他们那里得到钱去玩游戏，那段时间我玩游戏的钱大多是爷爷奶奶给的。

上小学三年级时，我们村有人买了台FC(小霸王的组装货)，我第一次知道原来游戏可以插在电视上玩，恰巧那个人的儿子是我的朋友，于是我几乎每天放学都要去他家。那时我们玩得最多的游戏要数《90坦克》，其次是《魂都落》和《超级玛莉》，直到把这些游戏翻来覆去玩得没什么意思了，我们也没钱买卡（那时一盘卡在15块钱左右，这对于一个小学生来说可是一笔不小的开支）。

于是我们又向游戏厅进军了，游戏厅仍旧是那几台屈指可数的机子，只不过基板换成新的了，本来原来的游戏我们基本上都是一命通关，现在又得花费了。虽然游戏厅只有几台机子，但是生意却异常火爆，尤其是每天放学后，想挤都挤不

郑男　3月真是大作上市的时期，《无双大蛇》《战神》等大作玩得太爽了。

读者资料　男，20岁，天津市南开区华苑天华里32号楼1306，300384

进去，每天一放学我们都是飞奔游戏厅，就这还不一定能占到位子。我们经常玩《三国战记》和《拳皇》,后来练到随便使用任何角色都能打穿。就这样一直持续到六年级,六年级毕业的时候,游戏厅也被查封了,而我童年的游戏生活也就结束了。

上初中后，我凭借自己的小聪明混进了全班前几名，父母在我的一再要求下终于给我买了所谓的“学习机”（当时村里买这种机子的人很多，名为学习机实则是游戏机），我平时玩得最多的一个游戏要算是《冒险岛》，其实我不太喜欢冒险类游戏，但这款游戏的清新画面吸引了我。当然，这款游戏也是相当有难度的，记得有一次，我花了一下午时间打一个boss，眼看就要打过去了，可就在这时停电了，我当时那个气啊，恨不得把电视砸了，自己一天奋斗的心血就这么没了，那种感觉别提有多难受了。

我上的初中和叔叔上的是同一所学校，不同的是教学设施变了而已，但这对于我来说没有任何好处，每天还得骑着自行车来回跑。刚跑了一年就坚持不住了，于是我强烈要求父母让我住校，父母答应了。

在住校期间，我经常去学校附近的朋友家中玩，在他家里我接触了RPG游戏，我至今还记得游戏名叫《机甲战士》上那缜密的剧情、华丽的画面、可爱的人物、新颖的装备，让我久久不能忘怀。从此以后，我疯狂的到处搜集RPG游戏，后来买到了《三国志》、《封神榜》等游戏，像《三国志》这样的战略游戏，是日文版的，偏偏我们这里又买不到攻略，于是我只得自己来研究了，好在上面的指令不多，多研究几遍就什么都知道了。熟悉了系统后才发现这款游戏的乐趣，以至后来我和伙伴们研究各种打法，像一年内统一全国、把智力和武力都在90以上的人收入自己麾下、让自己最喜欢的武将拿到最强的武器和装备等等，这种满足感是无法用语言来表达的。

初三基本上没有碰游戏，然后顺利考入高中，刚踏入高中时感觉一切都是那么的新鲜，那么的美好，在高中以前我根本不知道什么是次世代掌机，以为掌机就是小孩拿在手里玩俄罗斯方块的那种机子（其实我上高中时离GBA发售已经四年了）。偶然有一天我看到一个同学拿着一个叫不上名来的掌机（后来才知叫GBA）在玩一款画面极为漂亮的游戏（《黄金太阳》也是后来才知道的），我顿时就被惊呆了，长这么大我还是头一回看见这么小巧的东西竟能显示出那样漂亮的画面来。那一夜我失眠了，第二天我去找那位同学问机子的价钱，他告诉我说一套贺卡下来要花500元左右，500元！这可是我三个月的生活费呀，经过激烈的思想斗争后，我最终决定攒钱买它，就这样断断续续地直到高二下半学期才入手了心仪已久的GBA，当时老板问我要什么游戏，我毫不犹豫地说要《黄金太阳》。把机器拿到手后，我快速回到宿舍，然后小心翼翼地打开包装，插上卡带，打开电源，只听“叮”的一声，画面上显示出了Game Boy字样，我迅速地按下start键，一幅熟悉而又陌生的画面展现在眼前。从此我就走上了我的《黄金太阳》之旅，每天不管上课、下课，无论是在什么地方都是废寝忘食地玩，学习方面怎能好呢？结果在期末考试考场上铩羽而归，当父母问及原因时，我知道我隐瞒不住，于是就将实情告知了他们，父母虽然不支持我玩游戏，但他们也没过度斥责我，他们只是对我说等高中毕业后再来找他们要机子，就这样我买来还不到半年的GBA被封印了。



结语：每个人都有自己的兴趣和爱好，我的爱好就是游戏。虽然我还算不上一位资深玩家，但12年的游戏历程也让我从中体会到了不少东西，谨以此文，献给全天下的游戏爱好者，以祭奠那已经逝去或正在逝去的似水年华。

文/阿P

回posted十年

遥想当年小智身穿蓝色外套手中拿个精灵球帽子上顶个皮卡丘跑遍了关东地区，搜集徽章参加石英联盟。

十年之后，小智仍然手持精灵球帽子上顶个皮卡丘但换了一件黑色外套奔走在新奥地区，目的仍然是搜集徽章参加新奥联盟。

好事者问：十年了，怎么还是一个样？

我说：因为我们的理想没有变。

从关东到秋道再到芳缘再到现在的新奥，小智的足迹布满了这四大地区的每一个角落，这四个地方少说也有个几万千米，小智居然乐颠颠地跑了十年，这不得不令人生疑：这比长征还长的路你是咋样走过来的？

因为理想。

陈龙　永远的小P，永远的PG，是我永远的爱！
读者资料　男，18岁，内蒙古呼和浩特市第一中学高二19班，010010，QQ625698186



"我要成为世界第一的训练师!"这句话被他也被我们唠叨了十年,他的每一步都是为这个理想而踏出,每一次对战斗是为这个理想打下基础。虽然没有像拯救世界的英雄一样的豪言壮语,但是每一次行动都会在我们心中留下一个深深的烙印。

有时候我发现我真得很像小智,像他为了理想而努力时的激情澎湃,比如说我为了买一台NDS,向PG投稿来赚取那微薄的稿费……

扯远了,现在回到主题上来。

作为口袋妖怪形象大使兼小智的最好搭档的皮卡丘,是一只黄色的电气系老鼠,从真新镇出发就一直跟着小智,陪伴他经历了四代的风雨历程,十年后,两人仍然是最好的朋友、最佳的搭档。

依旧记得小智在拿到某个徽章或收复某个新的怪兽时,总会拿起徽章或精灵球,对着天空高喊一句:"我终于得到XX了!"而身后的皮卡丘也会兴高采烈地举起手摆出V形大叫一声:"皮、皮卡丘。"那声音可爱的令人喷饭。

十年了,还是一个样。小智的理想依旧未变,皮卡丘的可爱还清晰可见,我们对口袋的热爱也不会改变。

口袋妖怪已经走过了风雨十年,十年中我们收获了很多很多,有欢笑也有泪水。在下一个十年,我们怀着热切的希望等待着任天堂和它的小怪兽们能带给我们更多……

只要理想还在,心就不会改变。

文/刘连瀚

一个口袋初学者的控诉信

我最最亲爱的表哥:

此刻,你也许不会想到在这遥远的地方,你最最亲爱的表弟会向你写这封遗臭万年的控诉信,但是我已经忍无可忍了,我必须大声向你说"不"了。

自从我记事起,记忆中就多了一个可恶的口袋妖怪迷表哥和一台只会放《宠物小精灵》的可恶电视,这就是我的启蒙教育——一个尚在走路的孩子记住了皮卡丘的所有招式。

假若你只是这样,我就不会写这封遭天杀的信了,但是你没有,你所作的一切都令人发指。我知道你喜欢皮卡丘,但是你不能把一只老鼠的毛全部染黄并且逼它使用十万伏特,这对那只可怜的老鼠和你可怜的表弟的幼小而纯洁的心灵留下了难以抚平的伤痕,你的可怜的表弟从那时起就对世界有了一个误解:他认为世界上所有的老鼠都会放电!

你对咱家那头大水牛做了什么我一辈子也不会忘记,你唤它作"肯泰罗",在它脖子上挂了一圈毛,并且用纸糊了两条尾巴给它粘上,然后叫它对你的表弟使用冲撞攻击,若不是咱家那条忠心耿耿的"风速狗";我可能早没命了。

说起那"风速狗",你做的最不可饶恕的事就发生在它身上。你强迫它吃红辣椒,并且坚信吃这个后它就能喷火,但最终结局却是它一命呜呼在水塘中——你无不惋惜地说一个火精灵怎能入水,殊不知它是因为太辣而喝水才溺死在水塘里。

自从任天堂推出了次世代掌上游戏机GB和GBA,我以为你会收敛一点,你反倒变本加厉,更厉害地欺负起家中的生命和你的表弟来,连一块破磁铁都可以成为小磁怪。



由于你的精神上的毒害,我在不知不觉中也染上了一些不良习惯,你从小便对我严格要求,要求我背下全498只妖怪的名字和招式,并且在实际对战中使用。你经常带着鸭子、鸡和我来一个"实际演练",让"荷叶"鸭使用水枪,让"火烈"鸡使用火苗,常常会把鸭子、鸡和我搞得晕头转向,叫苦不迭。由于你的原因,我会时常带着家里的"杰尼"龟和"树苗"龟出去打架,并且美其名曰"练级",而且经常是被别人的"恶魔"犬用"吠叫"攻击驱逐回家,有时运气不好,还会直接挨上一招"啃咬"或"咬碎"。

听说你最近处了个女朋友,她长得像小霞,我只能劝诫一句"你好自为之"。

总之,这口鸟气我是咽不下去了,我要起诉!

恨你的弟。 XX年X月X日晚

文/刘连瀚

Q&A 问答无双

你的问题
也是大家的问题

关于游戏的一切问题彻底解答


怎样安全清洁IDSL？本人的主机已经灰乎乎的了……

如果只是外壳清洁的话，可以用软布或者擦屏纸蘸湿擦拭即可，切记不要用洗剂和酒精，容易腐蚀外壳。内壁的塑料壳，尤其是轴部，用久了也会积灰，可以用软刷（比如牙刷）拂拭，对于塑料表面凹凸里的蒙尘可用橡皮轻擦，然后再用软刷刷净。机件结合部的空隙中往往是积灰的重灾部，这里也没有特别好的清洁方法，用牙签清理吧…清理后可以用皮老虎一类的东西吹一下。L/R键的材质比较特殊，非常容易蒙尘发污，也只能用橡皮清理或者软刷蘸少量牙膏刷了……老实说这里确实非常容易脏，所以也不用太在意……关于最重要的屏幕？用擦镜布擦拭即可……觉得不够干净的话，反正你也贴膜了，用纸巾蘸上酒精擦屏幕吧,然后用干净纸巾或者布擦干净，反正膜是消耗品……注意缝隙部分不要进酒精就是了。总的原则有三点：首先是尽量不要使用各种化学品,比如风油精、屏幕清洁剂、清凉油，那都是邪道。二是尽量不要拆机清理，机器里确实很脏有很多灰，但是拆机后再装上，密闭性绝对会受影响，以后更容易进灰……屏幕进灰就得不偿失了。三是不要太过苛求，清理时候要轻点,一些缝隙清不到也不要用力擦或者拿牙签使劲捅，否则扩大缝隙，得不偿失。


大黄鱼在前作(GBA)中是吃果子吃满还是获得四个美丽徽章(《口袋妖怪》)?

我想大概你问得是大黄鱼如何进化成美丽龙吧。在口袋妖怪红/蓝/绿宝石中，大黄鱼的进化方式是喂食神奇糖果使美丽度达到170以上，然后升级就会进化了。


PSP升级应该怎么升？我已按方法下了几个升级包，但下到机器里面显示的都是破损文件,是怎么回事?

首先，你要确定你下载的升级包适合自己的PSP，在下载时请仔细看说明。比如想从3.52M33直接升到3.90M33的话，要先把3.52M33的补丁都打好（到3.52M33-4），否则是升级不了的。其次，升级文件要放进PSP/GAME里而不是PSP/ISO里。还有就是在升级之前一定要把GAME文件夹的核心改过来。彻底关掉PSP，开机同时按R键进入菜单选择configuration，然后确认Game folder homebrew的显示是currently：3.XX Kernel，如果是currently：1.5 Kernel的话一定要改过来。如果自己觉得没有把握的话可以去游戏店用神奇电池的方法刷机，风险很小。


请介绍一款性价比很高的烧录卡，能玩GBA游戏的最好。

到目前为止,运行GBA游戏还是SLOT2端（GBA卡插槽）烧录卡的专利，而基本上技术成熟的市场主流烧录卡都是SLOT1的。所以，你要么买一块SLOT2端的烧录卡——这意味着其性能比不上主流烧录卡，要么干脆专门找块卡来玩GBA游戏。EZ三合一扩展卡是个选择，你可以购买一块性能好的主流烧录卡如R4、EZ5,然后用它来引导EZ三合一扩展卡。这块扩展卡可以运行GBA游戏,还可以当作振动包和NDS用浏览器内存使用。或者干脆买一块GBA烧录卡（非火线的），现在已经非常便宜了。


NDS模拟器运行游戏时为什么会卡？有什么办法解决吗？第98期中第60页中介绍的模拟器玩任何游戏都不会卡吗?

NDS模拟器对电脑的硬件性能有一定的要求,如果电脑配置不高的话就会有拖慢或者无法运行的现象出现,你可以尝试着在模拟器设置中降低模拟质量（比如声音采样率）来减轻硬件需求。此外，模拟器是自制软件,其目的本身并不是运行商业游戏而是满足开发、DIY爱好者创作欲（呃……起码理论是这样),难免有不完善的地方，即使是我们推荐的模拟器（NO$GBA？）

唐凡	狸猫君大人，我将追随者您的脚步将腐文化宅文化发扬光大！（库巴：孩子，你还有未来，不要自甘堕落。）
读者资料	男，17岁，苏州市苏州新区林枫苑16幢，215129，QQ503248837

也不能保持支持所有游戏的运行。如果你喜欢某游戏请尽量购买正版。



在《超级机器人大战A》中如何才能收到东方不败?

要收到东方不败,首先要保证收得阿伦比（アレンビ—），方法是:

1.第18话中用多蒙（ドモン）说得阿伦比（アレンビ—）。

2.第19话中、先用铃(レイン)说得アレンビ—,然后再用多蒙说得。

3.用ドモン击坠アレンビ—（不可以使用地图兵器）。过关后成为同伴。

满足这个条件的前提下，做到:

1.第8话的分支选择地面路线。

2.有东方不败和恶魔高达的场合，均用多蒙与他们战斗并击坠（击退是不行的，必须击坠）。

3.第16话完结后选择基亚那高地(キアナ高地)。

4.第19话在兰塔欧岛（ランタオ岛）的战斗中用多蒙(ドモン)打倒东方不败(マスタ—アジア)。

5.在第29话之前多蒙的击坠数达到30机以上。

完成以上条件后，在29话第2回合东方不败会与风云一起作为增援登场。



《MHP2》中的训练所黑狼鸟长枪训练一直没能过去，不知道有什么好的方法可以过这个任务?

黑狼鸟的杀招在于正面无先兆的冲撞以及极高的气绝积蓄（连中几下猎人就会气绝）。此外,黑狼鸟身体的很多部分很硬，贸然攻击会出现弹刀。可以等它慢慢转身吐火球的时候从侧面扎它的脑袋，然后用后跳跃开。尽量不要防御连续啄，也不要贸然在它面前出招。实在打不过的话还有个法子：爬到高台上防御它的火球和空翻，其他时间用防御刺不断刺击脑袋…比较安逸但很无聊的打法。



GBA上的《马力欧与路易RPG》中，在给衣服染色的那里应该染什么颜色，什么花纹才正确?

首先用先用mario在旁边的水龙头喝水然后过去对话，眼镜大婶就会教你基本操作。之后要进行三次混合，每次眼镜大婶都会告诉你她的要求（注意看对话，她的要求会用彩色的字体标注）。通常来讲是红色+星（2款式以上同时混合）,黄+方格，紫（红+蓝）+圆点,灰（3色混合）+星。通过小游戏后左走就能得到beanstar碎片。



请问PSP2000有没有支持RMVB格式的视频播放软件?

由于硬件规格问题，PSP暂时没有支持RMVB这类高码率视频文件流畅播放的软件。



为什么游戏介绍上的PSP游戏镜像大小都写几百Kb?PSP游戏不是比NDS游戏容量高吗?

PSP游戏的容量都统一是一张UMD啊。那个大小是该游戏存档的大小。



烧录卡和记忆棒 Kb、Mb、Gb、GB的容量是怎么算的?

b=bit而B=Byte，两者的比例是1Byte=8bit，比如16Mb=2MB。Mb一般见于NDS游戏以及烧录卡的容量计算，MB则是电脑和PSP常用的计量单位。比如烧录卡的8Gb，其实折算成电脑容量的话是1GB。单位的换算比率是1024K=1M，1024M=1G，1024G=1T。



什么是PSP“硬降”“软降”机？功能上有区别吗？怎样区分硬降机?

“硬降”和“软降”都是PSP自制系统术语。“硬降”指拆开PSP，直接从内部电路刷写PSP主板上的芯片存储的信息，“软降”则指通过软件或特殊外设，不拆解PSP而刷写芯片。硬降多见于早期PSP，部分硬降机存在自制系统不稳定、MAC地址错误等问题。随着神奇电池的诞生，硬降技术逐步被淘汰，目前新机器基本都是软降机。区分硬降机主要还是观察PSP是否被拆解。此外，TA082和TA086这两个主板型号的PSP硬降机相对多一些。

包打听

我朋友的NDSL开机要三秒钟以上[illegible]而且开机后要一分钟左右才显示R4的主题菜单,这是怎么回事?

（杨晓牧）

选择记忆棒时如何能在不开封的情况下看出真假、好坏?

杨志康	我觉得小编像在随便应付读者，每次都是“拉你一把”等无聊话。（库巴：“拉你一把”的只有我一个人……）
读者资料	男，16岁，广东省云浮市云城区岩一路，527300



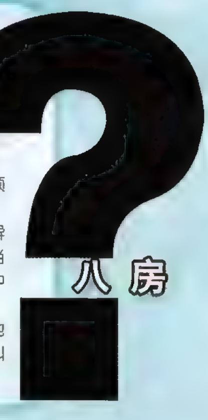
4月啊4月，新番啊新番



4月新番动画已经在放映了，不知道各位都追了哪些？我是追了《反逆的路西西》，啊不，是鲁露修。毕竟上季看过了这次不追实在是说不过去了。此外让我比较满意的是《超时空要塞F》，很多桥段都比较像初代，而且在第二集里听到了FIRE BOMBER的歌，真是非常激动啊。《银魂》就不用说了，最近一段时间，猴子那里经常举办《银魂》放映会，很多人都围在后面一起看。新番里《多鲁亚加之塔》也非常不错，剧本是贺东昭二写的，《全金属狂潮》已经让我爆笑了，这个一定要追下去。

4月的日剧《最后朋友》看了一集就不想看了，其他还真找不到可以看的，倒是在看2006年的片子……

我的形象会是怎样的呢？



大家好，初次见面请多关照，我是新人八房。虽然依例应该介绍一下自己，不过我好像总觉得自己有点乏善可陈（汗）……恩，很喜欢弹幕射击，比如东方，但总是糟于三卒于四；喜欢玩猎人，不过不穿回避性能就会被龙踢得满地乱滚；喜欢奇奇怪怪的东西，经常被翔武吐槽说审美观有问题--其实有没有我自己也不敢肯定。《掌机迷》真是个有活力的团队啊，即使是新人也能很快融入其中。今后我会尽量为大家贡献精彩内容以回报诸位先辈与读者期望。顺便，最近写字楼里在修厕所，那个电钻声真是销魂啊……他们打算冲破天际吗？

ヤツフサ，汉字写作八房。《南总里见八犬传》中泷田城城主里见义实的灵犬。能通人语，有异能。当时泷田城为敌军所困，里见义实下令“有能取回敌军大将首级者，就将三女伏姬嫁给他。”当晚八房将敌将首级衔回。里见义实虽然很难过，但也履行诺言让伏姬嫁给八房，离开泷田城前往山中生活。但不久八房被义实的家臣孝德射杀，留下写有仁、义、礼、智、忠、信、孝、悌八个字的圣玉。名字的出处……因为半个月以来一直被叫种种奇怪的称呼所以干脆写出来（orz）。我不是门牌号也不是吧房也不是第八房小妾也不是其他其奇奇怪怪的东西……虽然原型是厚道的大狼狗但请别管我叫忠犬（一皿一 为啥大家在这方面的创造力那么旺盛）。

春日二三事

转眼间又到了杨絮漫天飞的时节了，依稀还记得开始制作本期杂志的时候，桃花迎春花的花苞才刚探了个头。过了几天偶然发现中轴路的人行道旁竟然种了很多樱花树，粉红色的樱花花瓣随风飘舞，恍然间有种置身于动漫世界中的感觉，终于理解赏樱是多么美丽的事情了。每一天都会觉得绿色又多了一点浓了一点，天又高了一点蓝了一点，阳光日渐温暖，微风不再冰凉，已经到了只穿一件衬衣都不会冷的时候了呢。

天气变暖和的负面影响是销声匿迹了一整个冬天的蚊子又开始出来活动了，虽然我是很不招蚊子的那种类型，不过也禁不住晚上睡觉的时候蚊子们一群群冲过来轰炸，实在是吵得心烦啊。考虑来考虑去，实在没有耐心开灯起来打蚊子，也不想把头蒙在被子里面睡，又懒得去买电蚊香，最后结论：我忍了！

另一个负面影响是肚子饿得很快，经过三个月的冬眠之后，秋膘已经消耗的差不多了，新陈代谢速度又加快，导致每天如果不吃早饭的话，还未到午饭时间就饿到不行了，如果午饭不吃到十分饱的话，还未到晚饭时间又饿到不行了，好在另外几位都更能吃，我安心了！

暗凌



~小编们的轻松驿站~

陈少卿	让我中奖吧！不中奖，便中风，破釜沉舟！（某编：据说得过中风的人就免疫中风了，好吧只是据说……）
读者资料	男，19岁，安徽省怀远县第一中学高三(7)班，233400



Go, Olympic Flame



最近发生的事情很多。但是总结起来大致上很简单：世界上没有无缘无故的爱，也没有无缘无故的恨。世界上没有永久的敌人，也没有永久的朋友，只有永久的利益。围绕着利益两个字，昨天还好得形影不离的两个人可以瞬间变得形同陌路，曾经水火不容的不同团体也可以在下一刻钟搂在一起互相亲吻。按照现下流行的普世观点，许多时候利益高于一切，但是，东方人强调的以德服人，却经常能够使更多的人信任你，也会使存心陷害你的那些人无从下手。对于生活中出现的各种摩擦，有时候我们需要争执，但是在与别人理论的时候，还是要记住那六个字：有理、有据、有节。

露琪

Hold on to your dreams

4月10号，一个朋友飞去日本东京，目的地是SE本部。和这个家伙共事的经历如今走在路上仍时不时地回想起来，有过激情、有过迷惘,有过欢笑、有过不爽，有过得到、有过失去。他在动身前一晚的博客里写道：“到目前为止还能为自己的梦想而奋斗,也许很累，但很值得。不知道等待在那边的会是一个怎么样的世界。现在的心情，或许有些担心,但更多的是憧憬。”在这里送上祝福,期待他的名字有一天能出现在FF的STAFF当中。

This world is not designed for dreamers, but dreamers never stop designing.

If we want to be designers, we have to hold on to our dreams.

And also---our pride.



↑清明节生日party上的蛋糕,蜡烛我们没有插够。

库巴

考虑购入新牌种万智牌

第229期电软赠送了三张中文版魔兽世界卡牌，库巴之前一直在和朋友玩英文版的，于是从电软编辑那里要了几袋，打开却发现每一袋都一样。当初接触卡牌游戏还在上初二，那时每天都沉浸在网吧里，一次偶然的机会看了场万智牌比赛，从此便爱上了它。于是每天中午一放学就和死党飞奔到附近牌店里买补充包，回来之后先拆包再吃饭，中午休息的时候就可以玩上几局。感谢万智牌帮我戒了网瘾，第一是真的非常好玩，变化多端；第二是你面对的不再是冰冷的电脑，而是热情的死党，赢了之后很有成就感；第三就是买牌就没钱去网吧了……后来由于国内专业比赛太少，国家体育总局又不重视，便很少玩了。前一段时间去牌店逛，发现又出了很多新牌种，不过当初库巴玩的克撒传早在两年前停产了。现在网游盛行，陆续出来很多戒网瘾的医院，要我说，全是扯淡，你把他关在那里看不见电脑就把网瘾戒了？还不如让他们玩万智牌呢。现在国内有很多DB牌，非常便宜，除了没有收藏价值外，玩起来和ZB没有区别，不过专业比赛禁止使用DB牌。告诉大家一个区分ZB牌和DB牌的简单方法，将牌横向撕开，中间有带色断层为ZB牌，没有则为DB牌。顺便说一句，电软赠送的那张“变形术”的持续效果有误，暴雪早在第二版中将变形术改为“持续到回合结束”，不知道为何中文版没有改。

吐槽



赵德文	Loli踢飞~我们要推倒御姐和女王！（某编：嗯，看来这位同学有读过《未成年人保护法》）
读者资料	男，19岁，安徽省淮南三中高二<13>班，232007



贴图特搜队

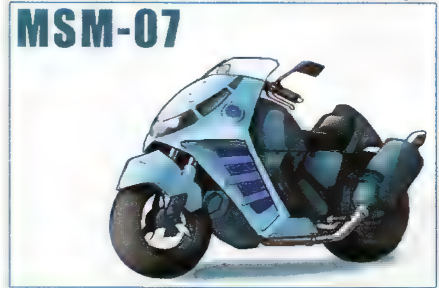
特搜宗旨
漂亮的图,要。
kuso恶搞的图,
全都要!



←风格很冷艳的一张莫尼卡,女王的气质真是无法抗拒啊。



←终于,盾蟹翻身了,成为了真正的"红色有角三倍速"。

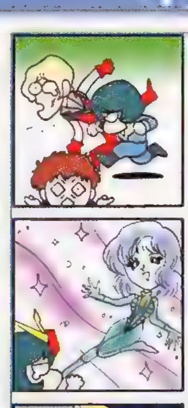
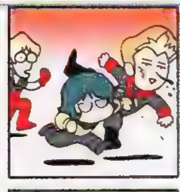
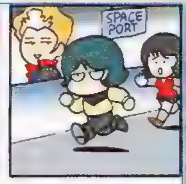


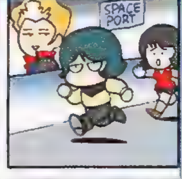
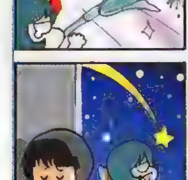
↑摩托化的东西越来越多了,这次是魔蟹,下期还有哦。



→《太鼓达人DS》达成50万销量的纪念壁纸,可喜可贺,这次的新作应该会更不错。

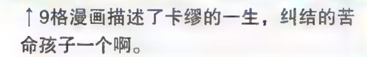
韦显 快点出《洛克人ZERO5》吧!永远支持洛克人。(编:你的地址省略太多了……)
读者资料 男,15岁,新里开发区三区四单元,525300,QQ:335992241

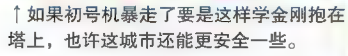



↑用露琪的话说，这个瓦尔基里很萌，但不符合他的品位。

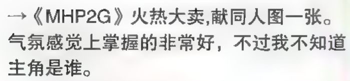


↑9格漫画描述了卡缪的一生，纠结的苦命孩子一个啊。





↑如果初号机暴走了要是这样学金刚抱在塔上，也许这城市还能更安全一些。



→《MHP2G》火热大卖,献同人图一张。气氛感觉上掌握的非常好，不过我不知道主角是谁。



席浩然	最近玩了下刺客信条，简直太棒了，虽然英语不怎么样，情节基本还是能看懂。
读者资料	男，24岁，四川省成都市二环路北一段111号



三栖人空间

动漫世界里的十二生肖——鼠（上）

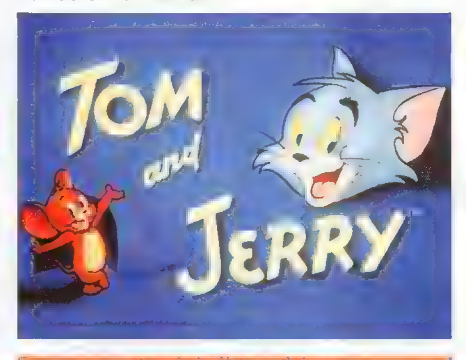
虽然老鼠在我们的世界里是臭名昭著，一过街就人人喊打。尤其在拥有五千年深厚文化底蕴的中华民族，有关老鼠相关的讽刺人的话更是“鼠不圣鼠”啊。但是在动漫世界里，却摇身一变，以娇小可人、憨头憨脑的成了大家心中聪明、机灵、活泼可爱的小精灵。而它对人们日常生活的影响也是很大的，譬如现在走在大街上，你就能随处看到时尚MM背着米奇的包，带着《水果篮子》里由希的挂牌。轻哼着《舒克和贝塔》的主题曲（寒。太恐怖了）……

国际偶像型

在那个动画片匮乏的年代，《米老鼠和唐老鸭》曾经为多少人的同年带来美好的回忆。可爱的米老鼠的形象第一次出现在我们的视线中。中国的孩子们认识迪斯尼就是从这部片子开始的。而那个时候李扬和董浩叔叔的配音也成了那个时代的经典。另一部算的上偶像型的不用多说，自然就是《猫和老鼠》（TOM AND JERRY）了。故事讲述的很简单，就是一只狡猾且嫉妒心非常重的猫和一只可爱善良的小老鼠的“战争”故事。剧情



主线自然就是猫捉老鼠，但是每次可爱的小JERRY运用自己的智慧与娇小的身材成功脱离险境，又让TOM被整得很惨的时候，坐在电视机前的我们总会笑得直不起腰来。没有太多的故事背景，没有复杂的世界观。也没有那么多的配音旁白，简单的画面和简单的故事因为有了可爱的JERRY和TOM，成了我们心中永恒的经典！



国民级的大偶像

如果你是一个标准的80后。那么你可以说没看过《蓝皮鼠与大脸猫》。也可以没看过《黑猫警长》（如果问我为啥老鼠的介绍里出现了黑猫，真相只有一个，一只耳和食猫鼠同学的人气还是非常高的）。但是你真的不能没看过《舒克和贝塔》。小时候让我们废寝忘食的郑渊洁的童话故事，上海美术制片厂出品的长篇制作。1989年开始放映，而事实上一开始半年才制作播放一集（当然不能和日本的一周一话相提并论了）。故事中描写的两只小老鼠机灵的性格、以及离奇的冒险、还有他们身上难得的正义感。都在我们的童年里留下很深刻的印象。笔者至今都很羡慕能够开着



玩具坦克和飞机去冒险，用花生豆当炮弹，用电池当燃料。如果能有机器猫的缩小灯就好了。（寒，谈论老鼠的话题怎么又出现猫了。）

白鼠王子的偶像型

曾经有多少女孩子。在接触这部动画前，对老鼠是又怕又讨厌，如果真见到，肯定是洪亮的一声大喊“啊”，然后跑到一个她们自认为安全的地方不敢下来了。严重者甚至会晕倒。但是，自从这部《水果篮子》横空出世后，女生们喜欢的不再只是白马王子了，白鼠王子同样让女生们为之疯狂。她们同样会尖叫，也会晕倒。但是，却是幸福的晕倒。

草摩家是一个非常有财力势力的大家族，但是家族中的13人在命运的安排下却分别被12生肖“灵魂附体”。至于剩下那个则被猫怪所附身（寒，看来老鼠题材的动漫是绝对离不开猫了）。草摩由希是学校里半数以上女生仰慕的“王子”，学习成绩优秀，容貌秀丽个性温柔。但他的心里却很自卑和胆怯。因为害怕寂寞而希望被更多的人喜欢，于是温柔的对待周围的人。越是对人善良，越是优秀，越是吸引别人，别人越想接近他，但是他们一族却拥有被异性拥抱后就会变成所附身





动物的奇特性质。所以就在大家都想和他做朋友的时候。他却又开始胆怯。迷人的微笑下掩饰着一丝孤独，一丝彷徨。正是这种忧郁的“王子”气息，让无数女生为之着迷为之疯狂。在所有的老鼠动漫中，由希的人气应该是最高的！

文鼠书生型



提起老鼠，我想大家肯定不会想到书生，而提起书生，我想大家更是绝对不会想起老鼠，没错，这两个牛马不相干的东西，愣是在《十二国记》中联系到了一起。

以往的动漫作品中，即使出现了老鼠，也是以可爱或者搞笑的角色出现，最多是暴力的战斗类型，有文化有素养有内涵的老鼠并不多见。

作为鼠界最有文化的斯文书生。乐俊平时看起来就是一只能双腿站立行走的老鼠，但是变成人类的姿态时却是一个外表英俊的帅哥。已经习惯了自己作为一个半妖与人类之间的差别，豁达开朗而乐观的性格，以及坚强的意志让他从双眼中透出一股正气。生于巧国，与母亲相依为命。因为巧国对半兽的歧视而遭到不平等的压迫和排斥。但是他并没有自卑，反而一直积极努力地读书自学着。是个聪明且明事理的智者。心地善良，长得又帅（当然是变身之后），还上知天文下知地理。虽然是老鼠半妖，但是并不会因为这样而自卑，反而积极的去面对人生，果然熟读圣贤书后就是不一样。看来某草摩X希在心态方面应该多学习学习啊……

（未完待续）

吕健男	攒钱买掌机的日子是辛苦的，捧着掌机是幸福的，欢迎来信。
读者资料	男，18岁，黑龙江省佳木斯市第二中学高一18班，154002，QQ:506986241


加印啦！创记录的第七次印刷
完全修订版
PSP
终极奥技
完全修订版
由浅入深讲解
新老PSP双对应
全部玩法总攻略
引导游戏和自制程序的方法
3.71 M33固件刷写方式
1.5核心和压缩ISO步骤
各种新版模拟器全收集
将PSP变成随身的多媒体播放器
3款HAVC转换软件、ATRAC3Plus音乐
电子小说和漫画轻松看
PSP系统固件特性
了解固件的重要性
潘多拉电池使用大全
网络设置和KAI上网的详细讲解
DVD-ROM
收录最新影片及珍贵游戏
全部软件附送
PSP
终极奥技
DVD-ROM

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

NDS新作发售表		截止统计时间：2008年4月15日	
2008年4月17日	我是化石挖掘者	任天堂	RPG
2008年4月24日	召唤之夜	BANPRESTO	SRPG
2008年4月24日	侦探神宫寺三郎 不灭的心	ARC SYSTEM WORKS	AVG
2008年4月24日	太鼓达人DS 七岛大冒险	NBGI	RAG
2008年4月24日	梦猫DS	SEGA	ETC
2008年4月24日	火影忍者 疾风传 忍列传2	TAKARATOMY	FTG
2008年4月24日	回忆之日2	SNKPLAYMORE	AVG
2008年4月	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
2008年5月1日	高达纹章	NBGI	SLG
2008年5月1日	家庭教师REBORN 炎之命运	TAKARATOMY	RPG
2008年5月15日	温达利亚迷宫	IDEA FACTORY	ARPG
2008年5月15日	弧光之源2	MMV	SRPG
2008年5月22日	绯色的碎片DS	IDEA FACTORY	AVG
2008年5月22日	茶犬的房间DS3	MTO	ETC
2008年5月22日	13岁的就职体验DS	DIGITAL WORKS	AVG
2008年5月22日	幻雾之塔与剑之锭	SUCCES	RPG
2008年5月22日	制作职业棒球队	SEGA	SPG
2008年5月29日	无限边境 超级机器人大战OG传说	BANPRESTO	RPG
2008年5月29日	前线任务2089 疯狂边界	SQUARE ENIX	SRPG
2008年5月	鬼魂力量 创世纪	IDEA FACTORY	SRPG
2008年6月12日	魔人侦探食脑奈罗	MMV	AVG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	寒蝉鸣泣之时 绊	Alchemist	AVG
2008年6月26日	模拟大楼DS	DIGITOYS	SLG
2008年6月26日	死神3rd 幻影	SEGA	SRPG
2008年6月26日	狼与香辛料	MEIDA WORK	AVG
2008年6月26日	好炖君 快乐的好炖之村	HUDSON	AVG
2008年6月26日	大合奏 乐团兄弟DX	任天堂	RAG
2008年6月26日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
2008年7月17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
2008年7月24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
2008年7月24日	英雄传说 空之轨迹3RD	FALCOM	RPG
2008年7月31日	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
2008年7月31日	盗贼皇女	MMV	ACT
2008年8月7日	超执刀2	ATLUS	ACT
2008年8月22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
2008年春	DS山村美纱悬疑事件	TECMO	AVG
2008年春	三国志大战 天	SEGA	TAB

贺春华　我真想拥有一台PSP给我的白色NDSL作伴。祝《PG》越办越好。
读者资料　男，13岁，兰州市城关区民主西路西藏军区驻兰州办事处，730000

2008年春	魔界战记 魔界王子与赤之月	日本一SOFTWARE	SRPG
2008年夏	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
2008年夏	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
2008年夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
2008年夏	吉他英雄 巡演	Activision	RAG
2008年夏	里克与约翰 消失的两幅画	Fonfun	AVG
2008年	梦魇骑士	STING	SRPG
2008年	逆转检查官	CAPCOM	AVG
2008年	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
2008年	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
2008年	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
2008年	卡片召唤师	SEGA	TAB
2008年	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
2008年	GABU☆GABU	KOEI	ACT
2008年	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
2008年	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG



PSP新作发售表　　截止统计时间：2008年4月15日

2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	实况口袋力量棒球P3	KONAMI	SPG
2008年4月24日	魔幻精灵P	FALCOM	SRPG
2008年4月24日	大家的地图3	ZENLIN	ETC
2008年5月1日	日本的那里	SCE	ETC
2008年5月15日	死神 魂之热斗5	SCE	FTG
2008年5月22日	大战略7	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年5月29日	瓦尔哈拉骑士2	MMV	RPG
2008年5月29日	MEMORIES OFF	5PB	AVG
2008年5月29日	MEMORIES OFF2	5PB	AVG
2008年5月	冲吧！源先生！晚霞木工物语	IREM	ACT
2008年6月19日	超级机器人大战A	BANPRESTO	SRPG
2008年6月19日	噗呦噗呦 特价	SEGA	PUZ
2008年6月26日	水月	GN SOFTWARE	AVG
2008年6月	剑与魔法与学园	ACQLIRE	RPG
2008年9月	B-BOY	SCE	RAG
2008年夏	人偶CID	Oxygen	ACT
2008年秋	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
2008年秋	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
2008年	梦幻之星P	SEGA	ARPG
2008年	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC



最终幻想EX

第六回　“逃脱”

林还在找寻。他顺着那声音传来的方向前进，越近，他也就越激动。此时此刻，他多么想冲那个人大喊，但他告诉自己不能这么做，因为他不能招来好不容易才甩掉的那些怪物。

那声音已经近在咫尺了。只见前方有一团莫名的黑影，林本能地挥动魔杖保护自己，没想到真的击中了它。只听得一声金属的碰撞声，他居然说话了，

“真是的，紧要关头铠甲还被打了一下。”那黑影原来就是那声音的主人，“不过谢天谢地，终于找到人了。”

“你是……”林几乎跳了起来，激动地问道。

“我是一名骑士，来找阿杰……”那人也气喘吁吁，“来找我心爱的陆行鸟阿杰，那家伙不知跑哪去了。”

“很高兴见到你，我需要帮助，”林欣喜若狂，但又小声地说，“我被一群怪物追逐，无路可逃。你也看到我这一身行头了——攻击力几乎为零的白魔法师。所以希望你帮忙……”

“白魔法师？抱歉，这里太暗，刚才着实没看清楚。”那个骑士有些歉意地说，“但我和你是同样的遭遇。”

果不其然，林加强了魔杖的光，清清楚楚地看到那骑士身后有几十个怪物凶神恶煞地盯着二人。他立即有一种不祥的预感，一转身，发现刚才追逐自己的怪物们又聚了过来。他很慌，拿着魔杖的手不停地颤抖，暗示性地碰了一下那骑士。

“我知道。”那骑士还是比较镇定，“用我的武力加上你的支援，咱们只有齐心协力才能摆脱它们。”

很快，他们被包围了。二人背靠背，警惕地盯着虎视眈眈的怪物们。那些怪物虽然胆大，但看到二人这架势，也不敢轻举妄动，小心翼翼地移动。怪物们每进一步，林就晃动一下发光的魔杖，那骑士也做出轻刺的动作，使怪物迅速后退。二人深知马虎眼是打不得的，因为他们可能因此遭受灭顶之灾。

时间一分一秒地流逝，双方僵持不下。林的魔杖发出的光芒越来越微弱了，这是最要命的。

“怎么办，老兄？我的MP支持不住了，”林又开始担忧了，“我想，在光芒消逝之时，就是它们发动冲锋的时刻了。”

“你就没有别的办法么？”那骑士有些不太满意，“照我说这世界上最金贵的东西，除了忍者



谈进德　掌机迷就像是春节晚会一样，是掌机玩家们吃惯的家常菜，越吃越香。（猴子：真跟春晚一样一年一期的话我们可就喝西北风去了……）

读者资料　男，23岁，广西柳州市乐群路南一巷50号，545005

精心呵护的忍刀，我想就是你们魔法师的MP了。真是的，完全不能满足需要。”

“没办法，刚才在逃脱它们追逐的时候就已经用掉了大部分。”林此时想不出比开脱更好的方法，“而且这‘闪光术’是我最近才学的，能掌握到这种程度已经不错了。”

“好吧，必须快点想一个法子。”那骑士正在绞尽脑汁地想一种能够存活的办法。

魔杖发出了“滋滋”声，闪光术的光芒已越发微弱，紧接着魔杖冒出一缕青烟……“啪”地一声，光芒消失了！

只听一阵奔跑声，二人都知道敌人来犯了。

“还愣着干什么？快打啊！”那骑士在黑暗中胡乱挥起剑。

二人拼命抵抗，然而敌人的数量相对他们来说太多了，根本打得没完没了。

“怎么办？”林正在挣扎着甩掉抓住他的一只怪物，“这样下去，我们完蛋只不过是时间问题。”

“是啊，我们不能坐以待毙，”那骑士也在黑暗中拼命挥舞着剑，“可你能想出什么好办法吗？”

此时，怪物们的嗷嗷乱叫声已经盖过了二人的说话声，很明显越来越多的怪物都闻讯而至。二人也没什么可说的了，只得用微不足道的力量来拼命抵抗这一切。

十几分钟又过去了，二人渐渐感到力不从心了，但一批一批的怪物仍像潮水般涌来。二人真的无能为力了……

“你……能不能想方设法找些MP来？”那骑士突然沉静地说。

“什么？”林用魔杖推开一只怪物。

“我们需要光，把那些家伙驱赶开。”那骑士一挥剑，几只怪物又退了回去，“我大概已经知道出口在哪了，因为我感觉到了风，并已经捕捉住了风向。”

“我尽量试试看。”林不管冲上来的怪物，只是在不停地对魔杖念着什么，同时小幅度挥舞魔杖，以求亮光。但可惜的是，由于MP实在不足，这并未成功，“这该死的东西！”

那骑士无奈地转过头去，继续砍杀怪物，虽然他已知道这没什么用。所有人都绝望了。面对着这黑暗的一切，光明显得那么无助、那么渺小……

“我成功了！我成功了！”随着一声惊喜的大叫，林手中的魔杖又发出低微的光芒，以及一缕细烟，“我做到了，但时间肯定不长，快说出口在哪里！”他提醒那骑士。

“跟我走，快！”那骑士急冲冲地拉住林的手



向一个方向跑去，“千万要坚持到出去的时候！”

那些怪物一看到光，立刻闪出一条道，二人赶忙跑过去。林轻轻地对身旁的怪物挥舞发光的魔杖，那些怪物就不敢接近。林小心翼翼地盯着魔杖，好像它随时都要灭掉似的。

真的，光芒又消失了！那些怪物又冲了上来！

“别管它们了，快冲吧！”

二人使出最后的力气向洞口的方向冲去。有些怪物已经追了上来，厮打着二人。林感觉自己好像正在被凌迟，全身疼痛难忍，但也顾不上这么多了，只有冲吧！

……

清风吹拂，明亮的阳光照耀着大地，两个少年躺在软绵绵的草地里，显得多么安逸。

“呼啊、呼啊……终于重见天日了。”林拔着小草。

“初次见面，合作愉快！”那骑士兴高采烈地笑道。

然后，二人都不由自主地站起来，面对着面。那骑士伸出了右手，林毫不犹豫地握了上去……

（未完待续）

姜龙雨	高三了，很想睡ing。（猴子：我理解你，但是该睡时睡，该醒时还得醒。）
读者资料	男，19岁，浙江江山国际花城凤鸣苑58幢1单元，324100

掌机迷 POCKET GAMER DVD内容导读





◆影像部分

组建职业棒球队
瓦尔哈拉骑士2
魔幻精灵P
我是化石挖掘者
MHP2G专题影像
锤VS崩龙打法教学

◆PC部分使用方法

把光盘放进PC光驱，在光驱盘符上点右键打开，然后进入PG文件夹中，里面就是PC部分的内容了。光盘中部分软件需要用WINRAR解压打开。



◆PSP当期游戏推荐

节拍（BEATS）
浮游（FLOW）
我们的块魂
最终幻想7核心危机中文版



本期的怀旧游戏附送了《最终幻想7核心危机》中文版，以及《我们的块魂》日文版。本期的《节拍》和《浮游》都是很有创意的游戏。

◆NDS当期游戏推荐



维他命x进化
Q版EVA
精灵大陆
少年僵尸 异形侵略
烈火英雄 皇家空军传奇
超执刀中文版
生化危机DS中文版
赛尔达传说 十字键版
双重记忆中文版

◆编辑附送

图片壁纸
贴图区图片……
PSP主题
星海传说2 官方主题







100页以上你未读过的精彩文章

精心制作

第六辑至第十辑经典文章全部重新制作，全新版式全新效果全新感受！全新内容绝对独有，口袋迷值得收藏的经典特辑！精彩满载！

口袋妖怪时暗探险队流程攻略/珍珠钻石恶搞攻略之寻找神奇兽之旅 / 选美竞技赛全技能 / 口袋妖怪历代游戏BUG / 珍珠钻石全宠捕获指南 / 珍珠钻石四天王及冠军队伍赏析 / 美图共赏相与析 / 口袋妖怪形象设计和图鉴研究学 / 神兽走场秀 / 西麻百家讲坛：杂论猫科动物 / 口袋邪恶组织 / 钻石珍珠新增特性效果分析 / 口袋妖怪各系战术杂谈 / 各系相关战术杂谈之水火草 / 口袋妖怪全宠战术之红绿金银篇 / 口袋DP修改器教学 / 宠物小精灵特别篇全解 / 10周年剧场剧情放送 / 小智激战对战开拓区 / 口袋妖怪官方周边 / 晚月之殇……等等精彩内容，满满的四百页让你看过瘾！口袋迷必须拥有的大特辑！

口袋迷 Pokémon Fan

ポケモン 精华本 2

《口袋迷》第6辑 — 第10辑 精彩内容全面修订整理！新年终极收藏！

口袋迷 Pokémon Fan 10周年经典音乐集

超值定价 24.8元

上市热卖中 不要错过！

赠 官方十周年纪念终极音乐大碟

邮购请注明“口袋精华2”（邮购免收邮资）邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 邮购部收 邮编：100011 联系电话：010-6447 2177/2180

400页重磅大餐

口袋迷年度必藏特辑！超豪华大享受！



ISBN 978-7-88033-272-8

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元